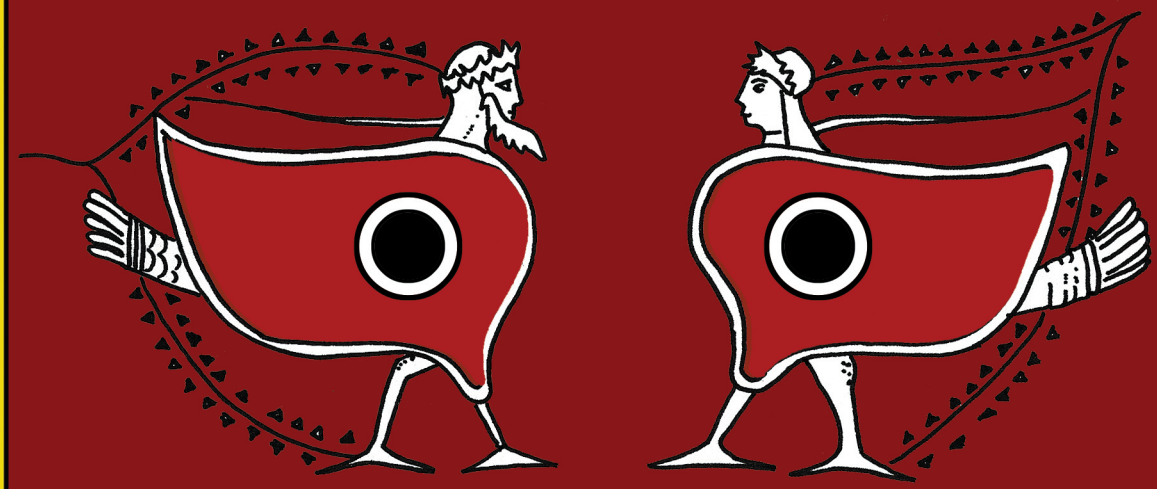
RASNAL TRUTH



UN GIOCO ARCHETIPICO
DI ISPIRAZIONE ETRUSCA

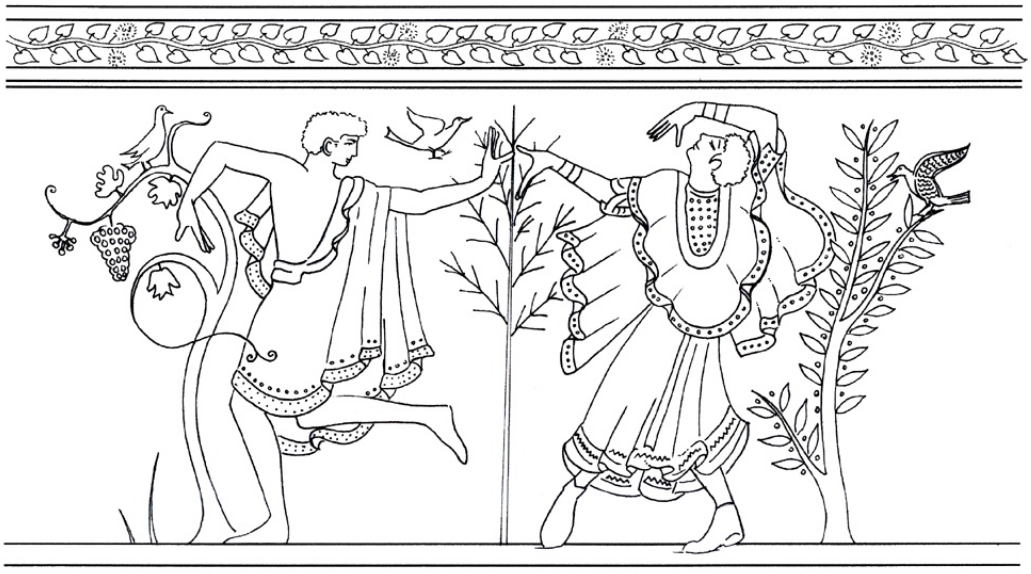
GLI ARCHETIPI SONO I MODELLI PIÙ INTIMI DEL FUNZIONAMENTO PSICHICO. SONO LE RADICI DELL'ANIMA CHE GOVERNANO LE PROSPETTIVE ATTRAVERSO CUI VEDIAMO NOI STESSI E IL MONDO. ARRETRANDO NEL COSMO MITICO DELLE DIVINITÀ ETRUSCHE, POSSIAMO VEDERE PIÙ IN PROFONDITÀ LE IMMAGINI CHE PERMEANO LE NOSTRE FANTASIE QUOTIDIANE E RISCOPRIRE GLI ARCHETIPI DELLA NOSTRA MENTE E DELLA NOSTRA CULTURA.

di Arthea (Elena Frasca Odorizzi)

𐌀𐌖𐌕·𐌋𐌀𐌍𐌔𐌀𐌓

(RASNAL TRUTH)

Un Gioco Archetipico
di Ispirazione Etrusca



di

ARTHEA

ELENA FRASCA ODORIZZI

“RASNAL TRUTH: un Gioco Archetipico di Ispirazione Etrusca”
di Arthea (Elena Frasca Odorizzi)

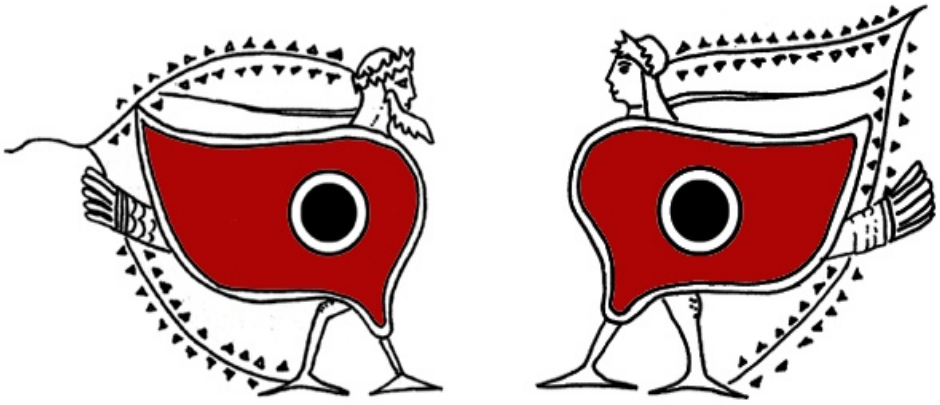
© **Elena Odorizzi**. *Tutti i diritti riservati.*
Vietata la riproduzione, anche parziale, senza il consenso dell'Autrice.

© Ideazione del Gioco, Impaginazione, Testi e Illustrazioni di Elena Odorizzi

Prima Edizione: Siena, 21 Giugno 2012
Seconda Edizione: Siena, 1° Gennaio 2013

www.elenafrascaodorizzi.it
arthea@elenafrascaodorizzi.it

INDEX



p. 9 Il *Rasnal Truth*

p. 13 Le «Thrune» di «Suri»

p. 18 L'Alfabeto Etrusco

p. 21 Grafemi e Fonemi

p. 22 Le Divinità Etrusche

p. 25 «L'Etrusca Disciplina» e il *Templum*

p. 40 Il *Templum* Solare

p. 47 Il *Templum* in Terra.

p. 50 I Significati delle «Thrune»

p. 74 I Significati in Breve

p. 76 Come costruire le *Thrune*

p. 78 Come si usano le *Thrune*

p. 82 I Significati delle 16 *Regiones*

p. 93 Bibliografia

… a chi mi vuole bene

«La Grazia, che apporta ogni dolcezza, spesso fa sì che credibile sia l'incredibile, ma sono i giorni a venire i testimoni più sicuri.» (Pindaro, poeta lirico, Grecia, 518-438 a.C.).

RASNAL TRUTH

«Per gli Etruschi tutto era vivo; l'intero universo viveva e la funzione dell'uomo era di vivere egli medesimo in mezzo a esso. […] Il cosmo era vivo; come una smisurata creatura. L'insieme respirava, si muoveva. […] Tutto l'insieme era vivo e aveva un grande spirito, o *anima*; e oltre a una grande anima c'erano miriadi di erranti anime minori: ogni uomo, ogni creatura, ogni albero, lago, monte e ruscello era animato, aveva una sua particolare coscienza. E l''ha anche oggi. Il cosmo era uno e la sua anima era una ma era composta di creature[1].» (D. H. Lawrence)

[1] D.H. LAWRENCE, *Luoghi Etruschi*, Perugia, Passigli Editori, 1985, p.75.

Mi sono innamorata degli Etruschi fin da bambina, trascorrendo interi pomeriggi a *Cetamura*, una piccola cittadella etrusca dolcemente addormentata tra le radici di un bosco segreto, a pochi km da casa mia.

Da allora non ho mai smesso di interessarmi a questa Magica e Misteriosa Civiltà e per continuare a "frequentare" quelli che a buon diritto posso chiamare i miei *Antenati,* ho deciso di creare un «gioco archetipico[2]» a cui ho dato il nome di *Rasnal Truth.*

Rasna[3] era il nome con cui gli Etruschi chiamavano il loro popolo, mentre Truth (truϑ-) significa *azione sacra di tipo sacerdotale*[4]. *Rasnal Truth*[5] può essere quindi tradotto come «Azione Sacra del Popolo Etrusco», ma cos'è esattamente «un'Azione Sacra»? In questo Gioco non è altro che l'atto stesso di organizzare la propria vita interiore in modo *immaginativo*, perché solo *fantasticando* possiamo guardare dentro noi stessi.

James Hillman, nel suo *Saggio su Pan*, scrisse: «Noi ritorniamo alla Grecia allo scopo di riscoprire gli archetipi della nostra mente e della nostra cultura. La fantasia ritorna laggiù per divenire archetipica. Arretrando nel mitico, in quello che è

---

2 Questo è il mio secondo gioco basato su immagini archetipiche. Il primo è il *Gioco dell'Ouroboros,* una reinterpretazione alchemica del Gioco dell'Oca.

3 Rasnal è il genitivo di Rasna. Gli Etruschi chiamavano se stessi *Rasenna* o *Rasna.* I Greci li chiamavano *Tyrsenoi,* da cui *Tirreni* e poi *Etruschi,* nel senso di abitanti della *Türsenìe* > *Etruria*. Gli ultimi studi riportano la parola *Rasna* come indicativo del termine *Popolo o Stato*.

4 ARNALDO D'AVERSA, *Dizionario della lingua etrusca,* Brescia, Paideia Editrice, 1994, p. 54.

5 Ho messo l'aggettivo prima del sostantivo come usa in altre lingue antiche.

non-fattuale e non storico, la psiche può re-immaginare quelle che sono le sue difficili situazioni fattuali e storiche da un diverso e più vantaggioso punto di vista. La Grecia diventa una serie di specchi di ingrandimento in cui la psiche può riconoscere le sue persone e i suoi processi in configurazioni più ampie del naturale e che tuttavia toccano la vita delle nostre personalità secondarie[6]».

Allo stesso modo, *Noi possiamo ritornare all'Etruria* e usare l'immaginario etrusco dei *Rasna* per vedere più in profondità le fantasie che permeano la nostra esperienza[7] e percepire la vita interiore dell'Anima in modo più diretto[8].

Lo psicoterapista *Jung* definì *Archetipi* le *Immagini* più arcaiche, le idee preesistenti e primitive del pensiero umano e dell'inconscio collettivo, ma anche le *Figure* alla base delle espressioni mitico-religiose. *Hillman*, in seguito, elaborò una sua forma di *psicologia archetipale*, specificando che gli *Archetipi* che costituiscono la Radice dei Miti e gli Dei che li popolano, sono *Contenitori psichici imagistici* nei quali si incanala e si esprime l'energia dell'Anima. Solo quando queste figure si impadroniscono del loro "ospite", nasce l'*alienazione*, quell'estraniarsi che porta alla perdita di sé, altrimenti gli archetipi sono *terapeutici*, perché possono ricondurci a noi stessi, al *Centro* del nostro *Labirinto*.

---

6 JAMES HILLMAN, *Saggio su Pan*, Milano, Adelphi, 2011, pp.17-18.

7 Qualcosa di simile alle "Strategie Oblique" di *Brian Eno* e *Peter Schmid*, un gioco creato per aiutare i musicisti a risolvere le crisi che compaiono nel processo creativo. Si tratta di un mazzo di 100 carte, contenenti, ognuna, un aforisma che stimola riflessioni applicabili non soltanto il campo artistico.

8 THOMAS MOORE, *Pianeti Interiori. L'Astrologia psicologica di Marsilio Ficino*, Bergamo, Moretti e Vitali, 2009, p. 67 e p. 122.

Gli Archetipi sono dunque «i modelli più profondi del funzionamento psichico», sono «le radici dell'anima che governano le prospettive attraverso cui vediamo noi stessi e il mondo», di conseguenza sarebbe riduttivo considerare questo *Gioco* un *Oracolo*, cioè una improbabile forma moderna di «Divinazione Etrusca», con la quale ricevere una *rivelazione soprannaturale*. Al contrario il *Rasnal Truth* è stato pensato come uno *strumento psicologico di auto-riflessione*, con il quale interagire con quella parte di noi stessi che comunemente chiamiamo il nostro "Maestro Interiore".

Ovviamente non è facile avere tra le mani un *Gioco* come questo, senza essere tentati di usarlo come un *Oracolo*, l'importante però è ricordarsi che non è stato costruito con lo scopo di *prendere le risposte alla lettera*. Se ciò accadesse dovremmo subito fermarci, perché, come diceva *Hillman*, staremmo sconfinando nella *paranoia,* che è un *disturbo del significato,* e nella *pazzia del letteralismo*[9], che rende incapaci di cogliere la differenza fra il *senso letterale* e il *senso metaforico-allegorico della realtà*[10].

---

[9] JAMES HILLMAN, *La Vana Fuga dagli Dei*, Milano, Adelphi, 2012, pp.68-70 «[...] una delle funzioni psicologiche del dubbio è quella […] di prevenire la pazzia del letteralismo».

[10] Persino gli Aruspici Etruschi, gli Auguri e i Generali Romani, all'occorrenza, piegavano e interpretavano, inconsciamente o volontariamente, i Vaticini secondo le necessità personali o politiche. RAYMOND BLOCH, *Prodigi e divinazione nel mondo antico. Greci – Etruschi – Romani*, Traduzione di Lucio Chiavarelli, Perugia, Fratelli Melita, 1981, pp. 54-75

LE «THRUNE» DI «SURI»

«Una runa, nell'insieme, è un mistero ed una conoscenza. Un segno e un effetto, una lettera alfabetica e un numero, un aspetto del cosmo e una divinità. Le rune erano segnature degli oggetti, la loro forma essenziale e sintetica, la formula della loro energia specifica, del loro ritmo. […] Una particolare stella, un minerale, un animale, una divinità, una pianta, una parte dell'uomo che partecipano a una determinata forma ritmica, vengono designati ed evocati da una figura runica corrispondente[11].» (Elémire Zolla).

[11] FERNANDA NOSENZO SPAGNOLO, *Divinazione con le Rune. Guida pratica, oracoli e previsioni, segni misteriosi di un linguaggio magico*, Perugia, L'Airone Editrice, n.d., p. 10.

Avrei potuto creare un mazzo di Carte "Etruschizzanti", a metà strada tra un *Tarocco* e una *Sibilla*, ma ho preferito rifarmi, quanto più possibile, «all'Etrusca Disciplina». Mi sono quindi ispirata alla *Cleromanzia*, una forma di divinazione che veniva praticata anche dagli Etruschi, per mezzo di speciali *Tessere* chiamate, in latino, *Sortes*[12].

Il *Sortilegium* o *Cleromanzia*[13] si effettua attraverso l'estrazione *a sorte*[14] (cioè *casuale*) di pedine di vario materiale, in genere piombo, bronzo, ceramica o pietra. Ad *Arretium*, l'odierna Arezzo, sono state ritrovate delle *Sortes etrusche* di pietra. Su un lato riportano il nome dell'Oracolo, mentre dall'altro il *responso* e il genitivo *Suri.s*. Quest'ultimo indica che le *Tavolette* erano "di *Suri*", una Divinità etrusca, assimilata ad *Aplu Putes* (l'Apollo Pizio) nel suo aspetto di *divinità degli inferi*[15].

---

12 «Sicuri documenti di un'attività divinatoria per mezzo di ***sortes***, sono [...] le tessere cleromantiche con il nome di *Suris* (*Suri's*), provenienti da Viterbo e Arezzo.» *Etruschi, una nuova immagine*, op. cit., p. 149.

13 *Cleormanzia,* dal greco *Kleros*, caso, e *Manteia*, indovinare. In latino corrisponde alla parola Sortilegio, da *Sortem,* (sorte), e *Legere*, (leggere), per cui l'Indovino veniva chiamato *Sortilegus*, cioè *colui che legge le sorti.*

14 La *Cleromanzia* è una forma di Divinazione che si pratica mediante l'estrazione a sorte di oggetti di pietra, di piombo, pezzetti di legno, su cui sono incisi simboli o frasi in forma di responsi, oppure attraverso il lancio di dadi (*Astragalomanzia*), Ossi o altri oggetti, che si presuppone possano rivelare la volontà divina o di altre entità soprannaturali. Si possono considerare cleromantici i responsi ottenuti da passi di libri aperti a caso (*Bibliomanzia*) .

15 «Una delle attività divinatorie che gli Etruschi hanno praticato è stata quella del sortilegium, della profezia attraverso le sortes […] . Uno splendido esempio proviene dalla vicina Arezzo. Si tratta di un ciottolo di pietra, che reca sulle due facce iscrizioni etrusche: da una parte si legge: APLU PUTES, che può essere tradotto: "Di Apollo Pizio" […] dall'altra parte: TUR FARTNS: la mia ipotesi […] è che qui ci sia un imperativo, TUR (voce di un verbo […] che vuol dire "dare"; dare in senso sacro, cioè offrire, fare un offerta) e FARTAN

Dato che non esistono testimonianze scritte sull'uso della *cleromantzia* nel Mondo Etrusco, mi sono rifatta a un sistema divinatorio simile e ben conosciuto da tutti, quello *Celtico*[16].

La *Cleromanzia Celtica* utilizzava pezzetti di legno intagliati con incise sopra le *lettere dell'Alfabeto Germanico*, chiamate *Rune*[17].

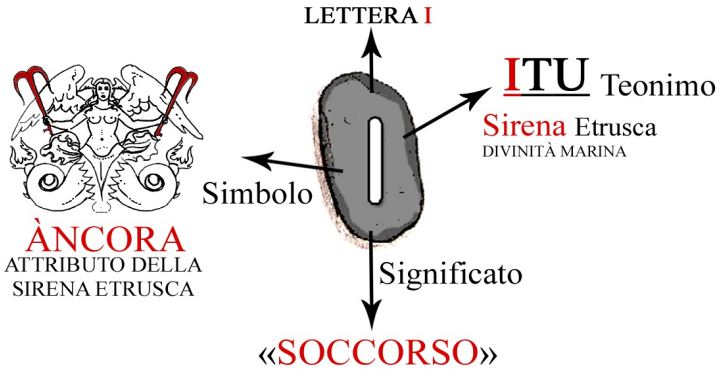
---

che è un teonimo che è stato eguagliato al latino Genius. Si tratterebbe dunque di una prescrizione rivolta al devoto: "fai un'offerta a Fartan!". E' interessante che questo ciottolo che testimonia la pratica della cleromanzia ad Arezzo si accompagni a un dischetto di piombo, rinvenuto forse nella stessa zona della città, sul quale compare l'iscrizione Suris, genitivo di SURI, una divinità etrusca assimilata in parte al greco Apollo. Le fonti latine conoscono un Apollo Soranus, un dio dalle caratteristiche infere (e in quanto tale accompagnato da un corteggio di lupi)». ADRIANO MAGGIANI, *Gli Etruschi e il Sacro*, p. 38 in *Hintial – Il Sacro in terra d'Etruria*, Atti del Convegno, 17 ottobre 2009. «Ancora le fonti ci dicono: secondo Claudio Eliano, il santuario di Pyrgi era dedicato ad Apollo, sotto il nome di Suri, mentre per quello di Pontecagnano, nell' Etruria campana, si sono trovate iscrizioni greche con dedica ad Apollo e un'iscrizione etrusca con dedica a Manth. […] Fra tutti gli epiteti del dio degli Inferi comunque, quello più frequente era Suri, il dio al quale era stato dedicato il santuario di Pyrgi, unitamente alla dea Cavtha (vedi la mia recensione dell'8 Aprile 2010) quasi a voler rappresentare la coppia degli dèi greci, Ade e Persefone. L'epiteto di Suri ha una sua logica, dato che la parola etrusca significa "nero". Il dio dell'oscurità quindi, al quale spesso venivano offerti lingotti di piombo fuso, un minerale che nonostante il suo colore chiaro veniva chiamato in latino plumbum nigrum. Oppure venivano eretti in suo onore cippi in basalto o in altra pietra vulcanica sui quali veniva inciso il segno del fulmine. Simbolo questo del potere del dio sugli elementi, rappresentato anche dalla presenza di frecce e giavellotti.» DANIELE F. MARAS, *L'apollo etrusco, Aplu o Suri, dio degli Inferi,* "Archeo" n.305, luglio 2010.

16 *Tacito* nella sua opera "Germania", scrisse che i Germani traevano auspici incidendo segni su bastoncini e spargendoli su un panno; in alcune saghe islandesi si narra della *Volva,* la veggente che sparge ossa e bastoncini runici per trarne responsi dopo aver invocato le potenze divine.

17 Sull'origine della parola Runa ci sono molte teorie. Secondo alcuni deriva dal termine tedesco *raunen* che vuol dire "tagliare o incidere" e/o dal termine norreno **run* che significa "sussurro, segreto, qualcosa di misterioso, detto a voce bassa", quindi "scrittura misteriosa", "linguaggio segreto". Per altri deriva dalla radice indoeuropea *uere, che sottintende il concetto di "protezione". FERNANDA NOSENZO SPAGNOLO, *Divinazione con le Rune,* op. cit., p. 9

Poiché le *Rune* derivano da una modificazione delle *lettere dell'Alfabeto Etrusco Arcaico*[18] e noi non conosciamo il nome etrusco delle *Sortes*[19], in virtù di questa "parentela linguistica" ho dato alle mie tessere il nome di *Thrune*, dal vocabolo etrusco ϑruna*, traducibile come *potere*, *governo* e *sovranità*[20]. Nella divinazione con le *Rune*, a ogni *Lettera dell'Alfabeto germanico* è associato un significato simbolico, con il quale, ancora oggi, vengono tratti Vaticini. Similmente, a ogni *Thruna* ho collegato una Divinità Etrusca, il cui nome inizia con una delle 23 *Lettere dell'Alfabeto Rasna* e il cui *significato* coincide con una "personalità archetipale" sintetizzata per mezzo di un *Simbolo*[21].



---

[18] L'alfabeto Etrusco deriva dall'alfabeto Greco, che a sua volta è una modificazione del Fenicio del X secolo a.C. e del Proto Cananeo Sinaitico del XVI secolo a.C.. L'Alfabeto Greco sarebbe poi penetrato nel mondo Celtico attraverso i contatti con gli Etruschi. JOHANNA DRICKE, *Il Labirinto Alfabetico. Le Lettere nella storia e nel pensiero*, Milano, Bonnard, 2000, p. 32 e segg.

[19] A questo proposito il *Glottologo Massimo Pittau* sostiene che sia il latino *sors, -tis*, a derivare dal termine etrusco **surthi*, (corradicale con *Suti* attraverso il gentilizio *Surte)*, e non viceversa. MASSIMO PITTAU, *Il lessema etrusco "tusurthir"*, in «Archivio Glottologico Italiano», LXXVIII, 2 (1988), pp. 155-157.

[20] ARNALDO D'AVERSA, *Dizionario della lingua etrusca*,op. cit., p. 53.

[21] Gli Dèi Etruschi, «non erano esseri, ma simboli di poteri elementari, soltanto simboli, come accadeva in più remoti tempi, in Egitto». D.H. LAWRENCE, *Luoghi Etruschi*, p. 94.

La funzione del *Simbolo* è soprattutto *mnemonica*, per cui può essere o non essere riportato sul retro della *Thruna*.

Qualcuno potrebbe chiedersi, perché utilizzare un metodo divinatorio per un gioco che non deve essere scambiato per un Oracolo? Semplicemente perché l'*estrazione casuale* di immagini prestabilite e codificate secondo significati ben precisi, non è poi così differente dal sottoporsi a un *Test Psicologico Proiettivo* come quello di *Rorschach*, un noto *strumento analitico* utilizzato per "l'indagine della Personalità". Le *Thrune di Suri*, come le *Macchie di Rorschach*, non sono altro che *potenti strumenti psicologici* basati sulla *libera associazione di idee*, con un effetto stimolante e "slatentizzante" della Fantasia (che come l'Anima, «si nutre di immagini»). L'atto stesso di "disordinare"[22] le *Sortes* in un contenitore chiuso, per poi estrarle e *allinearle* ricalca il modo in cui *ri-ordiniamo il nostro passato,* cioè *estraendo* Ricordi da un *caotico groviglio* di *immagini* gettate alla rinfusa nei recessi più nascosti della nostra memoria, per poi collegarli tramite libere *associazioni di idee*. Le *Thrune* servono quindi a «evocare», non vere e proprie Divinità, ma *immagini* del proprio vissuto personale, attraverso ambigue[23] immagini archetipali.

---

[22] «Comunemente il latino *sortis* viene riportato alla medesima radice del verbo serere e del sostantivo series: «nome d'azione di serere 'allineare' e cioè «l'atto di disporre (le tavolette per l'estrazione a sorte)»; «vedi serie», scrive il Devoto. Ma io obietto che l'"estrazione a sorte", qualunque sia il modo in cui la si effettua, consiste non nell'"allineare", cioè nell' "ordinare le sorti", bensì nel "disordinarle", nello "scompaginarle".» MASSIMO PITTAU, *Il lessema etrusco "tusurthir"*, op. cit. , pp. 155-157.

[23] Pare che la pratica di usare "disegni ambigui" per stimolare la fantasia e la riflessione divenne famosa nel Rinascimento con *Leonardo da Vinci* e *Botticelli*. Da Vinci nel *Trattato della pittura* suggerisce ai pittori di osservare la cenere o le macchie di umidità sui muri per trovare "mirabili invenzioni".

L'ALFABETO ETRUSCO

«Queste sono le 22 lettere, con cui incise EHYE YA, יהוה degli eserciti, Dio Onnipotente, Iddio ELOHIM, e fece di loro tre Sefarim, e creò da loro tutto il Suo Mondo e formò con esse tutto il Creato e tutto ciò che sarà formato nel futuro.» (*Sefer Yetzirà, VI,9*)

Sul finire dell'VIII secolo a.C. gli Etruschi di *Tarquinia* e *Cere* appresero l'*Alfabeto greco* dai Coloni Euboici di *Cuma* e *Pitecusa.*

La rappresentazione più antica che possediamo di questo alfabeto è incisa su una tavoletta scrittoria etrusca del VII secolo a. C., ritrovata a *Marsiliana d'Albegna*. In essa sono presenti tutte le lettere dell'Alfabeto Fenicio, più i segni introdotti dai Greci per rappresentare le loro occlusive aspirate. Trattandosi di un alfabeto locale, troviamo in esso alcune peculiarità grafiche che lo distinguono dall'alfabeto greco ufficiale, quali: il *lambda* con l'angolo in basso, il *sigma a 4 tratti,* il valore *kh* dato al segno a tridente e l'assenza della lettera *Omega*[24].

Con il passare del tempo gli Etruschi riadattarono questi 26 segni alle loro esigenze fonetiche.

Tolsero, per esempio, le consonanti *beta* e *delta* e la vocale *O*, applicarono sistematicamente la sincope vocalica e utilizzarono spesso lo scambio tra le vocali *E* ed *I*. Ad alcune lettere vennero attribuiti suoni diversi dalle lettere greche, così come, all'occorrenza, furono recuperati alcuni segni fenici o inventati di nuovi. Alcuni esempi sono: il *gamma greco,* che viene pronunciato come /c/ e non come /g/, lo *iota* pronunciato come /zeta/, il *digamma F*, che suona come una /v/, l'introduzione del *segno a 8* per il fonema /f/ e infine il *Q o koppa* e il *K o Kappa*, (anche se quest'ultimi lentamente si persero).

[24] A partire dal 402 a. C., con l'editto di Archino, la Grecia ebbe un solo alfabeto ufficiale, quello Ateniese.

Nel capitolo precedente ho parlato di *23 Lettere* dell'Alfabeto Etrusco, in quanto ho usato anche le varianti locali delle iscrizioni arcaiche etrusche del VII-VI sec. a. C., comprese quelle cadute in disuso nei testi del cosiddetto *Etrusco Moderno* o *Recente* del VI-I secolo a. C.[25]. Questo perché il *23* è il *numero cosmico* per eccellenza e in base a quanto dirò più avanti riguardo al *Templum Etrusco,* non potevo lasciarmi sfuggire l'occasione di applicare le sue *armoniche influenze*[26] al *Rasnal Truth*. Se, infatti, si addizionano i 12 Segni Zodiacali (le Case della Vita) ai 7 Pianeti (le Forze) e ai 4 Elementi (i Principi essenziali), otteniamo, per totale il numero 23, ovvero la *pienezza simbolica* dell'*Universo Filosofico*, che abbiamo ereditato dal Mondo antico. Nella Tabella sono riportati i segni dell'*Alfabeto Greco occidentale,* ritrovato sulla *Tavoletta di Marsiliana d'Albegna* e quelli dell'*Alfabeto Etrusco,* distinto in *Arcaico* e *Recente*, con annessa *traslitterazione* e *trascrizione fonetica*[27]. Non esistendo una continuità di trasmissione della lingua etrusca, tutto quello che gli epigrafisti sono riusciti a ricostruire, (suoni, significati lessicali, strutture sintattiche), deriva dalla interpretazione dei pochissimi testi scritti, spesso bilingui, che sono giunti fino a noi[28].

---

25 Nel corso del VI secolo a. C. si distinsero tre sistemi alfabetici rappresentati da altrettante aree geografiche (Settentrionale, Meridionale e Centrale). Nel corso dei secoli V-IV e III l'alfabeto etrusco continuò a semplificarsi e a modificarsi per cui lo classifichiamo anche semplicemente in Arcaico e Moderno. La fine della lingua scritta, legata all'influenza di Roma, si colloca,a seconda delle zone,tra il III e il I secolo a. C.. MAURO CRISTOFANI, *Introduzione allo studio dell'Etrusco*, Firenze, Leo S. Olschki editore, 1991, pp.14-29.

26 Il numero 23 è composto dalle cifre 2 e 3, che secondo i Pitagorici rappresentano la prima Diade emanata dall'Uno. Quando il 2 e il 3, vengono sommati, in una sorta di *ierogamia aritmetica*, danno origine al sacro numero 5, nel quale si compie la *conciliazione degli opposti*. Un'altra allegoria vede nel 2 e nel 3, *Venere e Marte*, che unendosi fanno nascere la Dea Armonia.

27 Un Segno può avere più versioni, come per esempio il Sigma a 3 o 4 tratti.

GRAFEMI E FONEMI

GRECO occidentale	ETRUSCO ARCAICO	ETRUSCO MODERNO	TRASLIT.	TRASCR. FONETICA
Alfa	A	A	A	A
Beta	—	—	—	—
Gamma	C	C	C	C dura
Delta	—	—	—	—
Epsilon	E	E	E	E
Digamma	F	F	V	V
Zeta	I	I	Z	Z/Ts
Eta	B	B	H	H
Theta	⊗ O	⊙ O	Θ	Th
Iota	I	I	I	I
Kappa	K	—	K	K
Lambda	L	L	L	L
Mi	M	M	M	M
Ni	N	N	N	N
Xi	—	—	—	—
Omicron	—	—	—	—
Pi	⅂	⅂	P	P
San	M	M	Ś	S
Qoppa	Q	—	Q	Q
Ro	P	P	R	R
Sigma	≷ ≷	≷ ≷	S/Š	S
Tau	T	T	T	T
Upsilon	Y	V	U	U
Chi	X	—	Ṡ	Cs
Phi	φ	Φ	Φ	Ph
Psi	Ψ	↓	X	Ch
	—	8 8	F	F

[28] Purtroppo mancano i documenti di uso comune, come papiri, pergamene, tavolette cerate, i libri di lino e la gran parte delle lamine di piombo iscritte. Mancano soprattutto i testi letterari, i documenti di archivio (testi g*iuridici, annali, testi storici), quelli religiosi, le lettere, i vocabolari e le grammatiche.* Vedi *Lezioni di Epigrafia Etrusca* del Prof. *Andrea Ciacci*, dipartimento di Etruscologia e Antichità Italiche, dell'Università di Siena, 2009.

LE DIVINITÀ ETRUSCHE

« Fino a che punto credi davvero a questi Dèi e a queste Dee pagane? Io non ci credo affatto. Né più e né meno di quanto abbia creduto all'Ego, al Superego, al Sé, al Conscio, all'Inconscio, al complesso di Edipo, di Elettra, di Cassandra, di Cenerentola o di Peter Pan, né più e né meno di quanto creda a tutte le nozioni inventate dalla psicologia per definire le dinamiche interiori: repressione, regressione, compensazione, iper-compensazione, scompenso, depressione, proiezione introiezione, retroflessione, fusione, transfert, controtransfert, attualizzazione del sé, complessi, archetipi, individuazione…. Neppure tutto questo esiste "realmente", vero? Si tratta di concetti e di metafore utili che ci permettono di cogliere la vita interiore[29]. » (Ginette Paris)

[29] GINETTE PARIS, *La grazia pagana, Artemide Hestia Mnemosine*, Bergamo, Moretti e Vitali, 2002, p. 11. Ginette Paris vive in California, dove insegna Psicologia e Mitologia al "Pacifica Graduate Institute" di Santa Barbara .

La mentalità Etrusca percepiva gli Dèi come entità *inarrivabili, insondabili, impenetrabili, misteriose* e *molteplici*[30].

A partire dal VII secolo a. C., sotto l'influenza della cultura e dell'Arte Greca, il Pantheon Etrusco acquisì nuove Divinità, non tutte però arrivarono a godere di un vero e proprio Culto personale. L'Ellenizzazione portò con sé anche una maggiore antropomorfizzazione dei caratteri fisici e degli attributi delle divinità autoctone, ma questo radicale sincretismo non interessò tutta una serie di *Esseri Soprannaturali* e *Demoni etruschi,* completamente sconosciuti all'immaginario greco[31], che, per fortuna, mantennero proprie caratteristiche e peculiarità.

Accanto a Divinità prettamente etrusche come *Turan* (*Afrodite*), *Tinia* (*Zeus*), *Fufluns* (*Dioniso*) e *Laran* (*Marte*), ritroviamo, quindi, Divinità di origine latina, italica e greca, con nomi vagamente *etruschizzati*, come *Nethuns* (*Neptunus*), *Maris* (*Mars*), *Apulu* (Apollo), *Artumes* (*Artemide*), *Hercle* (*Eracle*), ecc.

Nel gioco ho cercato di inserire il maggior

---

[30] Gli *Dèi Involuti* e *Consentes* vengono nominati in Seneca (n.q. II 32 ss.), Varrone in Arnobio III 40 e Plinio (n.h. II,135 ss:) i quali hanno conservato anche una larga parte di excepta dei libri fulgorales etruschi e della loro minuziosa casistica (soprattutto delle opere del Volterrano Cecina). Al di là dell'influsso dell'Olimpo ellenico sulla cultura Etrusca sopravvissero comunque figure e concezioni soprannaturali indigene, oscure e misteriose. Cfr. ADRIANO MAGGIANI, *Qualche osservazione sul Fegato di Piacenza* in «Studi Etruschi», Collana a cura dell'Istituto Nazionale di Studi Etruschi ed Italici di Firenze, Pisa-Roma, Fabrizio Serra editore, 1984, Vol. 50, pp. 53-88.

[31] ARCHEO SENA 78 , *La Groma*, quaderno n. 1, 1978, *La demonologia degli Etruschi,* pp. 14 – 20.

numero possibile di Divinità etrusche, lasciando fuori solo quelle che non potevano essere associate a nessuna immagine archetipale a causa delle scarse testimonianze in nostro possesso[32]. È questo il caso di *Tuchulcha*, demone con ali spiegate, barba e capelli scomposti, naso adunco a mo' di rapace, orecchi asinini, serpenti tra i capelli e tra le mani[33], ma anche dell'affascinante *demone dai capelli rossi*, dal volto arcigno e lo sguardo spiritato, che guida una *Quadriga Infernale* lanciata a folle velocità per le misteriose strade dell'Aldilà[34].

In certi casi, non trovando *Teonimi* che iniziassero con una delle 23 lettere dell'alfabeto etrusco, ho associato un sostantivo a un nome divino, in modo da inserire *Divinità* importanti come *Culsu*, *Tiur*, *Vanth* o la *Lasa Veogia*, che altrimenti sarebbero *rimaste escluse*. Mi si potrebbe obiettare di aver lasciato fuori una Divintià importante come *Laran*, il Marte etrusco, di cui, per ora, mancano iscrizioni votive pertinenti al culto, ma ho compensato preferendogli *Hercle*, al quale gli Etruschi innalzavano più Templi dei Greci e che i Caldei identificavano, non a caso, con il *Pianeta Marte*[35].

---

[32] L'analisi linguistica, le evidenze figurate e i reperti materiali, non bastano a ricostruire le caratteristiche specifiche dell'Universo Divino Etrusco. I Nomi stessi degli Dèi, presenti nelle iscrizioni votive non sono sempre leggibili in modo soddisfacente. Per chi fosse interessato ad approfondire l'argomento e a conoscere anche le Divinità minori e semisconosciute non riportate, consiglio i testi riportati nella Bibliografia.

[33] Si trova nella Tomba dell'Orco nella Necropoli di Monterozzi a Tarquinia.

[34] Questa immagine è venuta recentemente alla luce in una Tomba di Sarteano. Secondo alcuni studiosi forse rappresenta Charun, anche se non ha i caratteri tipici che compaiono nelle raffigurazioni di questo Dio all'interno delle Tombe Tarquiniesi.

[35] Sul Fegato di Piacenza Laran e Hercle condividono la stessa regione. ADRIANO MAGGIANI, *Qualche osservazione sul Fegato di Piacenza* op. cit., p.76.

L'ETRUSCA DISCIPLINA E IL «TEMPLUM»

« [La Divinazione è] Un atto di pura intenzione, che se ne siete capaci, porterà la sua risposta. E voi scegliete, per concentrarvi su di esso, quell'oggetto che metterà meglio a fuoco la vostra coscienza[36].» D. H. Lawrence

[36] D.H. LAWRENCE, *Luoghi Etruschi*, op. cit. , pp.81-82.

L'ETRUSCA DISCIPLINA

Le *tecniche divinatorie* etrusche godettero di grande fama e prestigio nell'antichità, fin quando l'Astro della Civiltà *Rasna* non iniziò a offuscarsi e declinare.

Oggi ci restano scarsissimi documenti di prima mano e le nostre conoscenze si basano soprattutto «sulla tradizione indiretta, sulle notizie, spesso incoerenti e sempre alquanto succinte, di scrittori greci e latini, talora lontanissimi nel tempo dalle fonti più genuine[37]».

Secondo le Leggende la *Disciplina Religiosa* etrusca fu rivelata ai *Rasna* da un'entità soprannaturale di nome *Tages*[38], legata ai territori di Tarquinia. Successivamente fu ampliata dagli insegnamenti di un altro essere divino, venerato a Chiusi, la *Lasa Vecu*[39].

---

37 *Etruschi, una nuova immagine*, a cura di Mario Cristofani, Firenze, Giunti, 2000, p.140.

38 La fonte classica più antica che abbiamo su Tages, è Cicerone (I secolo a.C.), che nel suo *De Divinatione* (II, 23) dichiara di rifarsi direttamente ai Libri degli Etruschi. Cicerone narra che mentre un contadino stava arando la terra nel territorio di Tarquinia, fece un solco nel terreno più profondo del solito e da questo balzò fuori Tages, un bambino, con le conoscenze di un vecchio saggio. Alle grida meravigliate del contadino una folla di ascoltatori accorse da tutta Etruria. Questi stettero a sentire con attenzione le parole dell'essere soprannaturale e le misero per iscritto. Vedi Cicerone, *De Divinazione,* 2.23; Giovanni Lido, *De Ostentis* 2.6.B e F*estus* 492.6.8.

39 La Tradizione riporta che i *Libri Vegovici* furono copiati in latino e conservati, per ordine di Augusto nel Tempio di Apollo Palatino insieme ai Libri dei Marci e ai Libri Sibillini, con i quali furono accomunati e probabilmente bruciati nel 408 d .C. dal Generale Stilicone, in una Roma oramai Cristianizzata. All'interno dei *Gromatici Veteres* (348-350 L) , un trattato di Metrologia del V secolo a. C., si trova la Profezia di Vegoia, un frammento di poche righe, tramandato con il titolo *IDEM VEGOIAE ARRUNTI VELTYMNO*. Il testo si apre con un accenno a un ordine comsogonico sul quale è fondata l'inamovibilità dei confini, la cui infrazione scatenerebbe le più terribili ire degli Dèi. Il riferi-

Poiché i Miti rappresentano la *Memoria Storica* di un Popolo, molto probabilmente questi racconti testimoniano il momento in cui le numerose raccolte di dati empirici, accumulate da generazioni di Sacerdoti-Indovini, vennero codificate sotto forma di Libri Sacri, sancendo il primato di alcune Città Etrusche divenute più influenti di altre in campo religioso e politico.

Della *Dottrina Etrusca* originale ci restano scarse informazioni. Possediamo soprattutto notizie fortemente deformate dagli Autori Romani (*Varrone, Cicerone, Plinio il Vecchio e Seneca*), ma anche consapevolmente *ibridate* dagli *ultimi aruspici* etruschi o dai loro *imitatori* che cercavano di sanare le contraddizioni tra il sistema etrusco e le altre dottrine del mondo antico. Tra gli imitatori più famosi le fonti romane ricordano *Clodius Tuscus, Caesius, Vicellius Campestrius, Polles di Aigai e Attalo*.

Il *Corpus* dei Libri Etruschi viene citato dalle fonti romane con i più diversi appellativi: *Etruscorum Libri*, *Etrusca Scripta*, *Chartae Etruscae*, *Tuscorum Litterae*, *Tusci Libelli*. Questi scritti conobbero una notevole fortuna negli ambienti antiquari romani del I sec. a.C.. La loro diffusione fu favorita dall'attività di vari eruditi (*Nigidius Figulus, Julius Aquila e Aulus Caecina*) che tradussero i *Libri Tusci*, direttamente dall'etrusco, su richiesta degli studiosi romani fortemente interessati alle pratiche religiose italiche (Isid.*Orig*. 8,9,35).

Gli studi moderni hanno riordinato ciò che resta del *Corpus*, suddividendolo in tre diversi tipi di

mento alla fine dell'VIII Secolo Etrusco, dovrebbe corrispondere all'incirca all'88 a. C. , inserendosi nel contesto delle *lotte agrarie* e del loro intreccio con il *bellum sociale*, che forse può spiegare l'esortazione al recupero della Etrusca Disciplina, il richiamo alla Fede e al rispetto della Tradizione e all'esortazione a "non essere bilingui".

raccolte, le stesse che erano state proposte da Cicerone (Cic. *Div.* 1,72): i *Libri Fulgurales*, i *Libri Harsupicini*, i *Libri Rituales*.

I Primi due Libri si occupavano prevalentemente dell'Arte della Divinazione:

1. i *Libri Haruspicini* dettati da *Tages* a *Tarconte* (forse il Lucumone di Tarquinia) riguardavano la sfera del Sacrificio e l'interpretazione della volontà divina attraverso le viscere delle vittime sacrificali;

2. i *Libri Fulgurales* dettati dalla *Lasa Vecu* a *Arnth Veltimna* (forse il Lucumone di Chiusi) contenevano la Summa della *Dottrina Etrusca* riguardante il modo di interpretare il pensiero degli Dèi attraverso i Segni Celesti, in specifico i *Fulmini*[40];

I *Libri Rituales* erano, invece, manuali contenenti istruzioni religiose per uso pubblico e privato, che abbracciavano un amplissimo spettro di argomenti diversi. Di questo gruppo facevano parte:

1. *tutti i Libri* riguardanti le norme rituali per l'organizzazione dei campi, la fondazione delle città, la consacrazione degli Altari, dei Templi, delle Mura e delle Porte, le norme giuridiche relative alla Guerra e alla Pace, l'istituzione delle Tribù, delle Curie, delle Centurie e dell'Esercito[41];

---

[40] Questi libri erano attribuiti anche a *Tages*. Con l'*Arte Fulgurale* era possibile trarre minuziose informazioni dalla provenienza, dal colore, dalla durata, dalla intensità del fulmine e dal rumore del tuono, ma anche dall'oggetto colpito, dalle circostanze in cui ciò era accaduto, dal modo in cui era stato ridotto, ecc. Vedi ADRIANO MAGGIANI, *Qualche osservazione sul Fegato di Piacenza,* op. cit., pp. 66-68

2. i *Libri Fatales,* testi contenenti tutte le *Concezioni Cosmologiche Etrusche,* compresa la *Dottrina dei Saecula,* secondo la quale i Rasenna credevano che vi fossero precise norme che regolavano il Destino degli Esseri Umani, delle Città e della Nazione Etrusca. Questi Libri erano completati da Liste di *Portenta* per riconoscere i segni della Fine dei Tempi e una serie di Rituali atti a rallentare l'inevitabile;

3. i *Libri Acherontici*, testi riguardanti il *Mondo dell'Oltretomba*, le prescrizioni magico-religiose, i sacrifici e le preghiere per il trapassato, compresa la misteriosa Dottrina iniziatica degli *Di Animales*, che prometteva ai Defunti di divenire *Dèi*, attraverso particolari riti e cerimonie;

4. gli *Ostentaria*, Calendari in cui erano catalogati i Prodigi (Ostenta) da interpretare a seconda del luogo e del tempo in cui si verificavano, con la spiegazione da dare;

5. un'Opera di *Brontomanzia*, sul significato divinatorio dei Tuoni[42] e una sul potere profetico dei Terremoti (tà *Seismotropicà*), entrambe attribuite a *Tages*.

---

41 Paul. *Fest.* 285 L. - Ammiano Marcellino, in riferimento agli eserciti, cita tra questi testi anche i *Libri Exercituales*, che contenevano Ostenta e raccolte di prescrizioni usate forse come prontuario per gli Aruspici al seguito delle Armate (Amm. Marc. 23, 5, 10).

42 «Uno scrittore bizantino, Lydus, ci ha conservato, nel suo Trattato sui Prodigi un calendario brontoscopico di origine etrusca , dettato dal mitico Tagete, tradotto in latino da Nigidius figulus e recato dal latino in greco dallo stesso Lydus. Questo calendario indica il significato da attribuire al tuono per tutti i giorni dell'ano.» RAYMOND BLOCH, *Prodigi e divinazione,* op. cit., p.50. Seneca N.Q. II ,48 ,2.

L'ETRUSCA DISCIPLINA E LA SCIENZA DEI MAGI.

Molti indizi confermano l'evoluzione della *scienza etrusca* in epoca ellenistica, «sotto l'influsso delle speculazioni filosofiche e scientifiche greche e soprattutto delle dottrine astrologiche, divulgate dai discepoli delle scuole Caldee, quali *Berosso e Apollonio di Mindo*[43]».

Questo fatto non deve stupirci, perché somiglianze dottrinali tra la Divinazione Etrusca e quella Babilonese esistevano già da prima che le conoscenze dei Sacerdoti mesopotamici si mescolassero a quelle greche[44] sotto il nome generico di *Scienza dei Magi, Magia Caldaica* o *Astrologia.*

Sia gli Etruschi che i Babilonesi, seguendo vie che per noi oggi non sono del tutto comprensibili, credevano che l'Universo fosse scaturito da una

---

[43] *Etruschi, una nuova immagine*, op. cit. , pp.140-141

[44] L'Ellenizzazione, iniziata con le conquiste di *Alessandro Magno,* portò non solo vantaggi ma anche svantaggi ai popoli assoggettati, peggiorando sotto il Dominio di Roma. Tutta la regione Mesopotamica prese il nome generico di Caldea e *Caldeo* divenne sinonimo di *Magio*, (o *Mago*, dal persiano Magus). I Magi, in realtà, erano una delle Caste Sacerdotali della Mesopotamia del VI secolo a.C., e in specifico i Sacerdoti di *Zoroastro*, un culto Persiano e non Babilonese, le cui conoscenze astronomiche vennero rivelate fuori dalla Mesopotamia dalla nascita e dalla la diffusione di un nuovo Culto sincretistico incentrato sulla figura di Mithra (una divinità solare al seguito del Dio supremo Ahura Mazda). In Grecia coloro che praticavano l'antica *Magia Caldaica* o *Scienza dei Magi*, vennero chiamati *Astrologi*. In realtà l'Arte Divinatoria Mesopotamica in origine era riservata solamente ai Sovrani e ai Sacerdoti. Nei Colofoni Assiri e Babilonesi troviamo il divieto a rendere nota questa dottrina ai non iniziati definendolo un tabù divino: «L'iniziato la mostri all'iniziato, il non iniziato non la deve vedere è questo un tabù divino.». GIOVANNI PETTINATO, *La Scrittura Celeste, la nascita dell'astrologia in Mesopotamia*, Milano, Mondadori, 1998, pp. 163 - 64

Unità primordiale dalla quale tutto nasce e tutto torna, per cui tutte le cose poste tra Cielo e Terra erano unite le une alle altre secondo una *Legge di Simpatia*[45], regolata da princìpi attrattivi *di causa-effetto*, percepiti come *Forze Viventi* e *Divine*, in grado di spiegare i *fenomeni fisici* e *spirituali*.

I Sacerdoti di entrambi i popoli credevano dunque che «nulla di ciò che accade avviene per caso; ogni avvenimento trova una precisa collocazione, e [...] una relativa prevedibilità[46], all'interno di una struttura unitaria, che coinvolge tutto il cosmo[47]». Non solo, come spiegava il *Manuale dell'Astrologo Caldeo*, «l'Enuma Anu Elil», poiché «Cielo e Terra, ambedue mandano segni univoci, ognuno per proprio conto, ma non indipendentemente, (perché) cielo e terra sono interconnessi, un segno cattivo in cielo è cattivo anche in terra, un segno cattivo in terra è cattivo anche in cielo[48]!»

A livello pratico questo voleva dire che gli Dèi, *non* comunicavano con gli esseri umani *direttamente*, ma si manifestavano attraverso una *infinita trama di segni* (*auspicia*) positivi o negativi a cui bisognava "rispondere" con specifici *riti di espiazione*, basati su precise corrispondenze catalogate secolo dopo secolo dagli Indovini. I messaggi erano di due tipi, quelli che provenivano direttamente dagli Dèi e quelli provocati con il

---

45 *Legge di Simpatia* è il nome con cui gli Stoici definivano l'idea che Tutto è collegato e animato. Corrisponde alla *Coincidentia Oppositorum* degli Alchimisti-Ermetisti e alla *Legge delle Corrispondenze* della *Teurgia*.

46 Su questo principio si basano ancora oggi l'*Astrologia Oraria* e l'*Astrologia Astrometeorologica*. DORA D'ALÒ, *Storia dell'Astrologia*, I Libri di sirio, I volume, Milano, Editoriale Albero, 1992, p. 96

47 *Etruschi, una nuova immagine*, op. cit.,p.143.

48 GIOVANNI PETTINATO, *La Scrittura Celeste*, op.cit., p. 106.

concorso dei Sacerdoti[49]. I primi si manifestavano «per mezzo di fenomeni naturali come il movimento degli astri, i fenomeni atmosferici, i movimenti degli animali, le nascite, anomale, (prima categoria)», i secondi attraverso «l'esame delle viscere e soprattutto del fegato degli animali, l'osservazione del fumo dell'incenso o delle gocce d'olio nell'acqua (seconda categoria)[50]».

Per comprendere come interpretare tutti questi segnali esisteva evidentemente un qualche *sistema di riferimento* attraverso il quale l'*Osservatore* poteva rappresentare il Cosmo nella sua interezza, *decodificare* le *informazioni raccolte* e rispondere adeguatamente agli Dèi.

Nonostante le scarse testimonianze in nostro possesso, sappiamo che questa sorta di *griglia di coordinate,* che ancora oggi chiamiamo con il termine indeuropeo *Templum*, veniva creata in base a precisi calcoli astronomici, tesi a stabilire una perfetta corrispondenza tra Cielo e Terra.

IL «TEMPLUM» ETRUSCO

Il Termine *Tempio*, in origine, indicava una porzione di spazio terrestre nella quale si manifestava "qualcosa di speciale", una sorta di "recinto sacro" naturale, delimitato tagliando[51] la Terra con un aratro.

---

49 Gli Etruschi credevano che vi fossero Eventi Portentosi "portatori" di Segni Divini e fenomeni "naturali" che si potevano classificare ed entro certi limiti, prevedere o provocare. *Etruschi, una nuova immagine*, op. cit. , p.143.

50 GIOVANNI PETTINATO, *La Scrittura Celeste,* op. cit. , pp. 32-33.

51 La parola Tempio deriva dalla radice indoeuropea *Tem-lo, affine al greco Temno, che vuol dire tagliare.

Per ottenere un *Templum* si ricorreva alla pratica della *Limitatio*[52], ovvero si ripartiva un terreno attraverso un reticolo di allineamenti detti *Limites, orientati astronomicamente* in modo da tracciare una *immagine speculare del Cielo* proiettata sulla Terra[53].

Auguri romani e *Aruspici etruschi*, con la mano armata del *Lituus* (il bastone sacerdotale) dividevano «lo spazio visibile, cielo e terra, in quattro parti o quadranti, disegnando tra i punti cardinali due linee diritte, perpendicolari l'una all'altra, (il *cardo* o meridiano e il *decumanus*), che si incrociavano nel luogo occupato dall'Osservatore (decussis)[54]. Questi, dirigendo lo sguardo lungo una di queste linee, distingueva nel *tempio* la

---

52 Si tratta di una una pratica che stando a *Varrone*, avrebbe origini etrusche. *Etruschi*, Dizionari della Civiltà, Verona, Electa, 2009, p.73.

53 Secondo *Ermete Trismegisto* gli antichi Egizi consideravano l'Egitto «il Tempio del mondo intero», «l'immagine [stessa] del Cielo o, per parlare più esattamente, il luogo dove si trasferiscono e si proiettano tutte le operazioni delle forze che governano e agiscono nel Cielo». ERMETE TRISMEGISTO, *Corpo Ermetico e Asclepio*, Milano, SE, 1997, p.134, Asclepio, [24]. Ermete Trismegisto, mitico Padre dell'Alchimia, è lo pseudonimo sotto il quale scrivevano gli *Ermetisti* di Epoca *Tardo Alessandrina*. Si trattava di Studiosi Greci che mescolavano le loro conoscenze con *le concezioni magico-religiose e proto-scientifiche dei Caldei* , ma anche *degli Egizi*, dando vita a una nuova corrente filosofico-religiosa, chiamata *Ermetismo.* A Ermete è attribuita anche la *Tavola Smeraldina*, un testo alchemico, pubblicato nel 825 d.C. che inizia con una frase che riassume ciò che abbiamo detto fino a ora: «Ciò che è in basso è come ciò che è in alto, e ciò che è in alto è come ciò che è in basso, per fare i miracoli della cosa una ». *Il Filo di Arianna, 42 trattati di Alchimia dall'Antichità al XVIII secolo*, Vol. I, Milano, Mimesis, 2001, p. 25.

54 Nel caso del *Templum in Terra* della città Romana di *Bantia*, si tratta di un rettangolo di terreno, (ma poteva essere anche un quadrato), delimitato da pali posti ai verti e ai lati legati da strisce di lino o cuoio. Al centro della linea mediana coincidente con l'asse visivo, stava seduto, sul *lapis auguralis*, chi chiedeva gli auspici, sotto una tenda, costruita come riparo per passarvi la notte, in attesa che sorgesse il sole e gli uccelli prendessero il volo. ANDREA CARANDINI, *Remo e Romolo. Dai rioni dei Quiriti alla città dei Romani (775/750-700/675)*, Torino, Einaudi, 2006, pp. 144-528. Vedi anche DOMINIQUE BRIQUEL, *I riti di* Fondazione, op. cit., pp.185-186.

destra e la sinistra (pars dextra e sinistra), la parte anteriore e la parte posteriore (parte antica e postica)[55]».

Nei *Riti di Fondazione*[56] la creazione del *Templum* iniziava scavando una fossa circolare chiamata *Mundus,* come quella citata nella leggenda della fondazione di Roma. Il *Mundus* rappresentava il *Centro* e il *Cuore della Città*[57] e da questo si facevano partire 4 assi diagonali, allineati con gli *assi equinoziali* e *solstiziali*, intorno ai quali veniva tracciato un perimetro circolare o quadrato, il *sulcus primigenius*[58].

Ciò che l'Aruspice tracciava sul terreno era dunque una rappresentazione della *Ruota Solare,* costruita per mezzo di un *cerchio quadripartito*, usato sia per fondare Città e Santuari[59], che per comprendere da quale Divinità provenisse un

---

55 Voce "haruspices" (aruspici) composta da A. Bouche-Leclerq e comparsa in *Le Dictionnaire des Antiquités Grecques et Romaines de Daremberg et Saglio*, opera in 10 volumi pubblicata dal 1877 al 1919.

56 Le Città Romane, dette «Quadrate» dagli Archeologi, al contrario di quelle Etrusche mettevano in evidenza il quadrato «iscritto, all'infuori della forma circolare, usando come linee direttrici non le diagonali, ma gli assi del quadrato, rovinando tutta questa geometria mistica». DOMINIQUE BRIQUEL, *I riti di Fondazione*, pp. 177-181. Cfr. Anche gli unici Templi circolari a Roma, il Tempio di Vesta, la Dea che custodiva il Fuoco Sacro, cioè l'Anima vivente e quindi il Centro Spirituale della Città e il Pantheon, sede di Tutti gli Dei. Cfr. anche la differenza tra la *Città Celeste* e la *Città Quadrata* in ALEXANDER ROOB, Il Museo Ermetico, Alchimia e Mistica, Milano, Taschen, 1997, pp.342-345.

57 Gli scavi effettuati sul promontorio di Ansedonia hanno portato alla luce un *Templum in terra* con una fossa di fondazione (in questo caso un crepaccio non un pozzo a pianta circolare) [...] qui nel 273 a.C. Fu fondata la colonia Romana di Cosa che assorbì la città etrusca di Cusi o Cusia, secondo un rituale che riproduceva quello che, di fatto o nell'immaginario comune, era stato il rituale di fondazione di Roma. ANDREA CARANDINI, *Remo e Romolo. Dai rioni dei Quiriti alla città dei Romani*, op. cit., p. 528, fig. 31A-b.

58 «Nei punti nei quali era prevista la costruzione di una porta veniva tolto il vomere, e l'aratro trasportato nel luogo in cui doveva ricominciare il tracciato.» C. G. JUNG, *L'uomo e i suoi simboli*, Milano,T Editori Associati, 1991, p. 201.

determinato *signum* e cosa questo volesse *significare*. In quest'ultimo caso, dopo aver costruito il *Templum* (detto *primitivo*) e aver individuato il luogo da cui proveniva il *Prodigio*, si analizzava in che modo il segnale si era manifestato per poter capire che genere di avvertimento la Divinità aveva mandato alla Città e ai suoi Amministratori.

LE 16 *REGIONES*

Grazie a *Plinio* sappiamo che il Sacerdote che interpretava il significato dei Fulmini, una volta suddiviso il Cielo in 4 Regioni divideva, nuovamente, ciascun settore in 4 parti, ottenendo così un totale di 16 *Case Celesti*, abitate dalle Divinità Maggiori del Pantheon Etrusco[60], affiancate, molto probabilmente, da tutta una corte di Dèi ed Entità soprannaturali minori.

Possediamo due documenti a supporto di questa suddivisione. Il primo è il singolare e affollato Pantheon etrusco descritto da *Marziano Capella* nel primo libro del suo *De nuptiis Mercuri e Philologiae*, dove accanto al sostrato etrusco emerge una riflessione greca di matrice platonica

[59] Con il tempo il termine Tempio venne a coincidere con l'Edificio di Culto costruito per entrare in contatto con una Divinità. Caverne, Sorgenti, Alberi, ecc, erano invece Templi primitivi naturali. Cfr. PORFIRI, *L'Antro delle Ninfe (De antro Nympharum)*, Collezione Sebastiani, Milano, Archè, 1974.

[60] Conosciamo a mala pena i nomi dei 12 Dèi Consentes o Complices, che aiutavano Giove a lanciare i Fulmini, così come ci è sconosciuta l'identità dei 9 Dii novensiles o novensides, ma anche degli Dii superiores et involuti, misteriosi Dei ancestrali «che ricordano le Moire greche» e il «"Destino" degli stoici». Sappiamo anche di meno sui Penati etruschi ricordati da Nigidio Figulo, sulle 64 Divinità tramandataci da Marziano Capella, in una lista che lui stesso considerava incompleta, e sugli anonimi Dèi presenti sul famoso Fegato di Piacenza.

«che vede il cosmo ordinato su quattro sfere concentriche, da quella superiore dell'Etere a quella inferiore della Terra[61]». Il secondo è un documento fittile, un fegato di pecora[62], ritrovato a Piacenza, usato nell'*Ars Aruspicina,* come una sorta di *Templum portatile*[63], per rappresentare la Volta Celeste[64]. Sul Fegato sono presenti 40 Caselle con dentro incisi i nomi delle principali Divinità etrusche. Le 16 caselle che girano tutto intorno al bordo periferico del Fegato, ricordano le *Regiones* citate da *Plinio*[65] e sembrano presentare, nella sequenza dei teonimi, la stessa quadripartizione[66] utilizzata dall'*Ars Fulgurale*[67].

---

61 *Etruschi, una nuova immagine*, op. cit., pp. 143-144.

62 Per il Principio di corrispondenza tra Macro e Micro Cosmo, un *Templum* poteva trovarsi anche all'interno della Natura, fin nelle sue "viscere".

63 Oggetti simili, anche se realizzati con materiali differenti, sono stati rinvenuti ad Hattusa, capitale degli Ittiti, in Turchia e nella valle del Tigri e dell'Eufrate.

64 A questo proposito esiste un frammento di una tavoletta mesopotamica che riporta un aneddoto sul Re *Assurbanipal* che si vantava di saper discutere su una serie di tavolette intitolata «Se il fegato è un'immagine speculare del cielo». Iscrizione L4 di Assurbanipal, (tavola XVI della serie bārûtu) in Alasdair Livingstone, *Ashurbanipal: literate or not?*, Zeitschrift für Assyriologie, 97, 2007, pp. 98-118.

65 All'interno è suddiviso in 40 (o 38) caselle nelle quali sono incisi i nomi delle Divinità etrusche. Il nastro periferico del Fegato è occupato da 16 Celle. All'interno, invece, sul lobo sinistro troviamo altre 6 caselle disposte circolarmente e 8 caselle, disposte a scacchiera, sul lobo destro. Al centro troviamo altre 4 o 6 caselle e 4 case sulla vescica fellea. In ciascuna casella interna si trova inciso il nome di una Divinità, collegata probabilmente alle Divinità delle 16 Regiones esterne. Il settore sinistro del fegato, che nel lato convesso è riservato alla Luna, pare dominato da Satres/Saturno. La parte destra, nel lato convesso riservato al Sole, è invece governata da Giove-Tinia, ma anche da Venere-Turan. L'area centrale dove si trova la *vescica fellea*, appare sotto il segno di Marte nelle vesti di Ercole. Alcuni pensano che le regioni interne del fegato possano essere ricondotte a criteri di osservazione della volta celeste dal punto di vista delle dottrine astrologiche elaborate dai Caldei dato che tutti questi Dèi sono conosciuti anche come Divinità Planetarie.

66 Dedotta in base a un riferimento di Arnobio (*Nat*. 3, 40) sui quattro tipi dei cosiddetti Penati Etruschi (di Giove, di Nettuno, degli inferi e dei mortali), riferita alla dottrina di Nigidio Figulo. *Etruschi, una nuova immagine*, op. cit., p. 145.

Il fatto che le 16 *Regiones* contengano Divinità *Celesti*, ma anche *Terrestri*, *Marine* e *Infere*, secondo alcuni studiosi potrebbe essere spiegato ricordando che il Cielo, per gli Antichi, era come l'interno di una sfera cava, nella quale gli oggetti astronomici occupano una diversa altezza. In questo caso, un ipotetico Osservatore, all'Alba, potrebbe vedere alcune case "più in alto" (Divinità Celesti e Solari o Marine) altre "più in basso" (Divinità Terrestri e Infere[68]), rispetto al piano dell'Orizzonte e all'orario in cui queste sorgono a Oriente, culminano a Mezzogiorno e tramontano o Occidente.

Si tratta, evidentemente, di una singolare concezione dell'Universo, che ci mostra il Mondo come «un enorme Tempio pieno di Dei», un Tempio nel quale, per mezzo della *saggezza* è possibile scoprire «l'essenza e le qualità degli Dèi, che cosa siano gli Inferi, i Lari, i Genii, le Anime che sopravvivono sotto forma di divinità secondarie[69], la loro sede, la loro attività, il loro potere e volontà[70]».

IL *TEMPLUM* PER LE THRUNE

Jung, forse, avrebbe definito il *Templum* Etrusco come un *Mandala,* cioè una rappresentazione allegorica del «recinto sacro della personalità più

---

67 Che vi fosse un collegamento tra l'«arte fulguratoria» e l'aruspicina, lo scopriamo anche da una epigrafe bilingue rinvenuta a Pesaro, il cui proprietario, L. Cafatius, ci dice di essere stato sia un Haruspex (in etrusco *Netsvis*) che un Fulguriator (cioè intrerprete dei fulmini: in etrusco *Trutnvt Frontac*).

68 *Etruschi, una nuova immagine*, op. cit., p. 145.

69 Cfr. la Dottrina Etrusca degli *Dii Animales*.

70 Seneca, *Lettere a Lucilio*, XIV.

intima[71]» nel quale ripristinare il proprio *Ordine*[72] *Interiore*, quale riflesso di un *Cosmo Superiore Ideale.*

In base a questa considerazione ho pensato che le *Thrune* avessero bisogno di uno schema che mescolasse insieme quel che sappiamo sulla ritualità degli Etruschi, i princìpi della *Psicologia Archetipica* e lo schema generale della *Ruota dell'Anno Solare*[73], che è alla base del Sistema Cosmico di tutti i popoli antichi.

Mi sono dunque rifatta all'Astrologia non come a una semplicistica e ingenua credenza nella influenza dei Pianeti, ma come a una Tecnica per rivitalizzare l'Immaginazione e la Memoria, in modo da permettere all'Anima di riportare alla Luce le *forme* che rimangono nascoste nei recessi più nascosti della Mente[74]. Si tratta di una Tecnica che si è sviluppata nel Rinascimento, con l'Ermetista

---

71 «Fra le rappresentazioni mitologiche del sé, sovente si trova posto l'accento sui «quattro angoli del mondo», e, in molti dipinti, il «grande uomo» è collocato nel centro di un cerchio diviso in quattro parti. Jung impiegò il termine indù «mandala» (cerchio magico) per indicare ogni struttura di questo ordine, che è una rappresentazione simbolica dell'«atomo nucleare» della psiche umana […]. Al riguardo, è interessante osservare che un cacciatore naskapi ha rappresentato pittoricamente il suo «grande uomo» non come un essere umano, ma come un mandala. Mentre il naskapi ha una esperienza diretta e immediata del centro interiore, e non ricorre dunque all'ausilio di riti e dottrine religiose, altre popolazioni impiegano il motivo del mandala per restaurare il perduto equilibrio spirituale. Per esempio, gli Indiani Navaho cercano, per mezzo di dipinti sulla sabbia, e a struttura mandalica, di ricondurre i malati in armonia con se stessi e con il cosmo - e quindi di far loro recuperare la salute. Nel mondo della civiltà orientale, [...] si ritiene che la contemplazione di un mandala determini l'acquisizione della pace interiore, il senso e la consapevolezza, cioè, che la vita ha ritrovato il suo ordine e il suo significato.»; C. G. JUNG, *L'uomo e i suoi simboli*, Milano, Tascabili Editori Associati, 1991, pp. 169-170.

72 *Kòsmos* in Greco vuol dire sia *Ordine* che *Universo.*

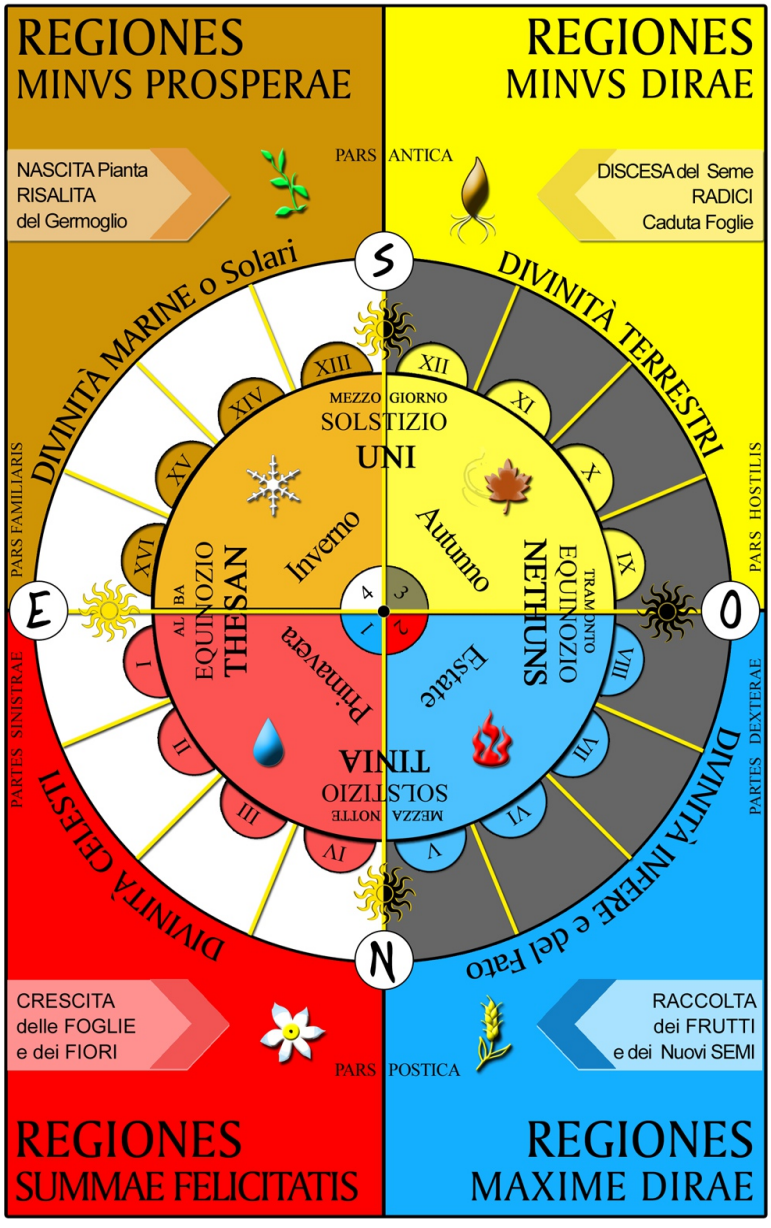
73 Secondo alcuni studiosi la divisione in 16 Regioni del Cosmo ricorda la divisione in 16 mesi di alcuni Calendari Megalitici, Celtici. Questi Calendari Lunari avevano mesi di 22-24 giorni per un totale di 365 giorni.

Neoplatonico *Marsilio Ficino* (conosciuto come il *Medico dell'Anima*) e si è evoluta con la moderna *Psicologia Archetipica* degli epigoni di *Hillman*, che oggi giorno la utilizzano come mezzo di auto-conoscenza per esplorare Fantasie e Modelli di Vita.

Così facendo ho ottenuto due Griglie: una Circolare, che riproduce il *Templum Solare Macrocosmico* e una Quadrata, che ne rappresenta la proiezione Microcosmica terrestre, il *Templum* in Terra.

[74] «[...] i pianeti, i segni, le case e gli aspetti dell'astrologia tecnica sono soltanto un mezzo per immaginare le molteplici sfaccettature della psiche». THOMAS MOORE, *Pianeti Interiori*, op. cit., pp. 63-67.

IL «TEMPLUM» SOLARE



IL «TEMPLUM» SOLARE

La Griglia Circolare ci servirà soprattutto a comprendere lo *schema astronomico-stagionale*[75] del *Templum Solare*.

Il cielo Astrologico, rispetto a quello Etrusco, è suddiviso in 12 *Case Celesti.* Ciascun settore rappresenta un sistema generale di informazioni, che rispecchia e influenza ogni Campo della Vita psicofisica umana.

Non potendo stabilire nessun tipo di collegamento tra le *12 Case* del Cielo Astrale e le *16 Regiones* etrusche e non sapendo in che modo gli Etruschi chiamassero i *Pianeti,* gli *Elementi*, i *Segni Zodiacali*, le *Stagioni* e i *Mesi,* da questo momento utilizzerò la nomenclatura astrologico-astronomica per spiegare quelle poche conoscenze che gli studi sull'*Aruspicina* e l'*Arte Fulgurale*, ci hanno rivelato.

Secondo *Plinio,* per determinare la provenienza della Folgore, gli Etruschi avevano «diviso il cielo in sedici parti. La prima è da occidente al punto da cui sorge il sole all'equinozio [da Nord a Est], la seconda è fino al mezzogiorno [da Est a Sud], la terza è rivolta al tramonto equinoziale [da Sud a Ovest], la quarta occupa lo spazio restante tra il tramonto e il settentrione [da Ovest a Nord]. E ancora hanno diviso ciascuna di queste parti in altre quattro, e di queste le otto rivolte verso il sorgere del sole [quelle Orientali] le hanno definite Sinistre,

[75] Utilizzato da tutti i popoli antichi e riscoperto anche dai Pagani moderni per Ritualizzare le 8 Feste della Luce, collegate ai Rituali di Fertilità e alle Cerimonie Misterico-Iniziatiche.

le restanti dalla parte opposta [le Occidentali] le hanno chiamate Destre. Traggono presagi sfavorevoli più dalle parti che seguono il tramonto che da quelle a oriente. Ecco perché è così importante conoscere la direzione da cui provengono i fulmini, e quella verso cui se ne andranno: la cosa migliore è che essi attraversino le zone orientali del cielo. Per questa ragione se i fulmini nascono nella prima parte del cielo e spariscono in quella stessa, allora preannunciano grande prosperità, come ad esempio il prodigio che dicono ricevemmo sul dittatore Silla. Quel che resta di quella parte del cielo porta prosperità o sventure minori[76].»

Il Cielo Etrusco era dunque diviso così: l'area Sud-Est-Nord, comprendente le *8 Regiones* rivolte verso il Sorgere del Sole, era considerata la *Pars Familiaris* o *Sinistra* ed era abitata dagli *Dèi più benevoli.* Si trovava, infatti, alla sinistra[77] dell'Osservatore ed era foriera di buoni auspici.

Lo zona Nord-Ovest-Sud, comprendente le *8 Regiones* rivolte verso il Tramonto, era invece chiamata *Pars Hostilis o Dextra.* Situata alla destra dell'Osservatore avvertiva sui presagi sfavorevoli ed era abitata da *Divinità meno benevole*[78].

Vi erano poi la *Pars Antica* (anteriore) rivolta a Sud e la *Pars Postica* (posteriore) alle spalle dell'Osservatore, a Nord.

---

[76] PLINIO IL VECCHIO, *Naturales Historiae*, II 143.

[77] Anche se non è provato, alcuni sostengono che i Romani preferissero l'orientamento opposto e che quindi ritenessero che il lato destro fosse positivo, mentre quello opposto fosse negativo, cioè “sinistro” in tutti i sensi.

[78] L'idea di una metà positiva e una metà negativa del *Templum Solare* si basava, probabilmente, sul fatto che l'immaginario Asse Nord-Sud, che congiunge *il Solstizio d'Estate* con quello *d'Inverno,* ricalca in modo perfetto la divisione tra la metà più Buia e la metà più Luminosa dell'Anno.

Per costruire il *Templum Solare* di questo gioco, mi sono rifatta proprio a questo schema di *Plinio*, ruotando di 180° quello elaborato dal *Pallottino*[79]. Questo vuol dire che un ipotetico Osservatore, posto idealmente al centro della Sfera Celeste, si troverebbe con il Sud di fronte, lo Zenit sopra la testa, l'Est alla sua Sinistra, l'Ovest alla Destra, il Nord alle spalle e il Nadir sotto i piedi[80].

A questo punto, mescolando i significati astronomici delle Direzioni Celesti e dei Solstizi e degli Equinozi, con quelli astrologici del *Medium*[81] e dell'*Imum Coeli*[82], insieme ai significati allegorico-iniziatici delle Stagioni[83], possiamo provare a ipotizzare il significato più o meno favorevole delle *4 Regioni* etrusche.

Cominciamo con le *Regiones Maxime Dirae*, considerate le più sfavorevoli. Queste iniziano a livello del *Nord Cosmico* e corrispondono all'inizio della *Stagione Estiva*, quando le ore di *Luce*

---

79 Il famoso schema del Pallottino è orientato con il Nord in alto e il Sud in basso. *Etruschi, una nuova immagine*, op. cit. , p.143.

80 In un *Tema Natale* l'ascendente (oriente) è disegnato a sinistra ed il discendente (occidente) a destra diversamente da come vengono disegnate le carte geografiche. Questo accade perché il Tema Natale rappresenta il Cielo mentre le carte geografiche rappresentano la Terra. Similmente, in questo gioco il *Templum* rappresenta uno *Specchio dell'Anima e non delle cose materiali*.

81 Il *Medium Coeli* indica la posizione del Sole a Mezzogiorno rispetto al luogo di Nascita. Da non confondere con lo *Zenit,* corrisponde al *punto più alto di un Cielo Natale,* alla Cuspide della X casa, al Sole e al Segno del Capricorno, simbolo di Vittoria e Successo.

82 L'*Imum Coeli* indica la posizione occupata dal sole a mezzanotte rispetto al luogo di nascita. Da non confondere con il Nadir, rappresenta il *punto più basso del Cielo*, corrisponde alla cuspide della IV casa, è collegato alla Luna e al Segno del Cancro, simbolo della Famiglia.

83 A conferma dell'orientamento dell'Aruspice e dell'intero sistema di riferimento spaziale verso Mezzogiorno, ci sono varie testimonianze, la planimetria degli edifici sacri, la cui fronte è spesso rivolta a sud-est e soprattutto le spiegazioni sul significato iniziatico dell'Orientamento Celeste all'interno dei Culti Misterici antichi, tramandateci dal Neoplatonico *Porfirio* nel libro l'*Antro delle Ninfe*.

cominciano a diminuire. In questo periodo il *Sole,* nel suo moto apparente lungo l'Eclittica, raggiunge il punto di declinazione massima e inizia il suo Viaggio di discesa nel regno delle Tenebre. In Estate, quindi, la Natura completa il suo Ciclo vita-morte-rinascita: la luce diminuisce, tutto secca e muore, le piante avvizziscono, i frutti maturano fino a marcire, si *miete il grano per la macina*, e si mettono da parte i semi per la prossima semina. Signori di questa Regione non possono essere che gli *Dei Inferi*, i *Penates Inferorum* e le *Divinità del Fato*.

A Ovest, all'*Equinozio di Autunno,* iniziano le *Regiones Minus Dirae*, meno sfavorevoli delle precedenti, dove regnano gli *Dei Terrestri* e i *Penates Mortalium Hominum*. In Autunno, infatti, la Natura si prepara a un riposo rigenerativo, mentre la Terra accoglie e protegge i semi, raccolti in Estate, che scendono nel Regno dei Morti per mettere radici e rinascere in Primavera. (Da qui la credenza che anche i Defunti potessero tornare dalle Case dell'Aldilà.)

A Sud troviamo le *Regiones Minus Prosperae*, cioè abbastanza favorevoli, perché, al *Solstizio d'Inverno*, il *Sole* rinasce e la *Luce* torna a prevalere sulle Tenebre, portando con sé la promessa di un nuovo Ciclo vitale, sia per la Natura, che per l'Essere Umano[84]. Ai tempi dei Babilonesi il *Solstizio d'Inverno* cadeva nella Costellazione del Capricorno, un essere metà Capra e metà Pesce[85].

---

[84] Negli antichi Culti Misterici (Osiride, Mithra) il Viaggio del Sole nel regno degli Dèi dell'Oltretomba e la sua lotta per riemergere e far risorgere anche la Natura, rappresentava la metafora degli ostacoli e delle vittorie che l'essere umano avrebbe incontrato nel suo Viaggio attraverso l'Esistenza. Nei Culti Misterici di Demetra l'Iniziato prendeva il nome di Neofita, cioè *Nuova Pianta*, e imparava a credere in una Vita dopo la Morte.

Con l'Inverno iniziava, infatti, il periodo in cui i Popoli antichi smettevano non solo di lavorare, ma anche di navigare, perché, come ricorda *Orazio*, il mare diventava troppo pericoloso ed era meglio rimettersi in mare in Primavera, «a volte non senza far passare l'Equinozio». In questa Regione regnano perciò, non solo le *Divinità Solari,* ma anche gli Dèi *Marini* e i *Penates Nepthuni*, spesso rappresentati nelle Tombe in forma di *Onde*, *Delfini, Tritoni* e *Sirene*, come allegoria della *Salvezza* dell'Anima dal Mare tempestoso della Vita e della Morte.

A Est, all'*Equinozio di Primavera*, troviamo, infine, le *Regiones Summae Felicitatis*, le più benevole di tutte, perché in *Primavera* tutta la Natura si risveglia. Nuovi Amori e conflitti scoccano nell'aria come fulmini al ciel sereno. Giornate tiepide e piovose, profumi inebrianti, fiori colorati e frutti succulenti caratterizzano la più fertile e felice delle stagioni, presieduta da *Venere,* dagli *Dèi Celesti* e *dai Penates Iovis*, capitanati da *Tinia* con le sue *Folgori* (Manubiae).

Il *Liber Linteus*[86], un *Calendario Rituale Etrusco,* diviso in 12 mesi (di 29 giorni), ci dà conferma di questa quadripartizione legata ai Solstizi e agli

---

[85] Presso i Romani il mese in cui avveniva il Solstizio d'Inverno e veniva celebrato il Sol Invictus era chiamato Januarius, il Portiere (dal nome del Dio Giano) e proprio attraverso questa Porta Cosmica, secondo Porfirio, le Anime degli Eroi e degli Iniziati potevano uscire dal Ciclo delle Rinascite terrene. PORFIRIO, L'Antro delle Ninfe, op. cit., p. 13, Capitolo I; pp. 46-48, Capitolo XXIII; Gli antichi Sumeri la chiamavano *Suhur-Mash-Ha,* il Pesce Capra. Con la Precessione degli Equinozi, oggi, il Solstizio d'Inverno, non si verifica più nel Capricorno, ma viene ancora simboleggiato da questa costellazione.

[86] Il *Liber Linteus* è il testo etrusco più lungo che possediamo. Si tratta di un drappo di lino suddiviso in 12 riquadri rettangolari, usato come bendaggio intorno alla Mummia di una Donna ritrovata in Egitto a metà del XIX secolo. La Mummia, detta di Zagabria, dal nome della Città Croata dove risiede il Museo che la custodisce, fu scoperto e studiata solo alla fine del secolo.

Equinozi, rivelandoci i nomi di 4 importanti Divinità festeggiate in queste occasioni.

Tinia, il Signore degli Dèi, nel doppio ruolo di divinità del Cielo e della Natura[87], era collegato al *Solstizio d'Estate.*

Nethuns, che in Etruria era considerato il Dio delle Acque dolci (e non solo del mare come il Poseidone greco), presiedeva all'*Equinozio di Autunno*[88], la stagione che con le sue piogge torrenziali seguiva al periodo di siccità estiva.

La Dea *Uni* reggeva il *Solstizio d'Inverno*, probabilmente in qualità di Grande *Dea Madre*, connessa alla rinascita della Luce Solare e alla gestazione dei Semi che attendevano di germogliare in Primavera. *Uni*, quale compagna di *Tinia*, era considerata la *Generatrice Universale,* protettrice delle partorienti e dei naviganti, dispensatrice del potere materno e nutritivo destinato alle creature viventi per la loro prosperità e crescita[89].

La *Dea dell'Alba,* invece, apriva l'*Equinozio di Primavera* e in questa sede era chiamata *Thesan di Tinia* a indicare il suo ruolo di Levatrice divina[90] in relazione al sorgere della *Luce* e alla rinascita della *Natura*[91].

---

87 Molti studiosi ritengono che il Dio *Veltuna* (o *Voltumna*), personificazione del mutamento delle stagioni e della maturazione dei frutti, venerato nel Santuario Federale della Lega delle 12 Città Etrusche (il Fanum Voltumnae), non fosse altro che un epiteto o una personificazione del dio Tinia (o Tin).

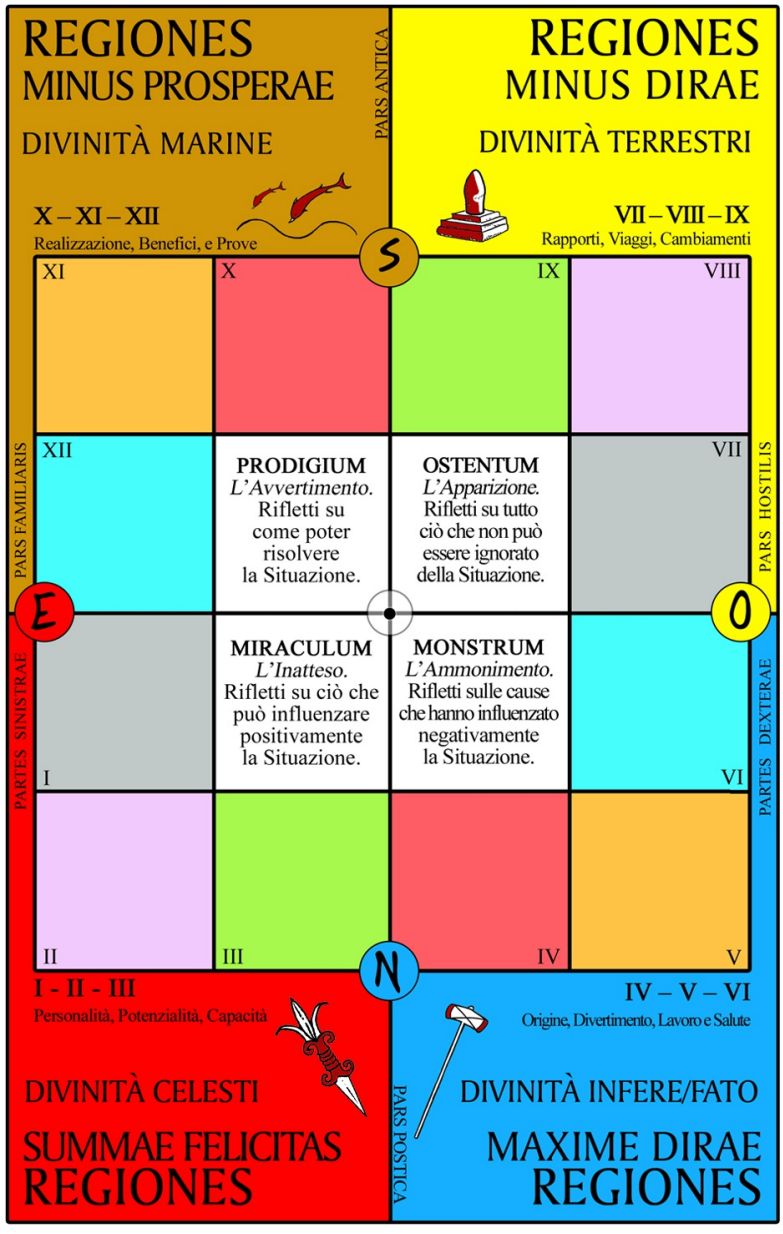
88 Queste Divinità venivano festeggiate 2-7 giorni dai rispettivi Equinozi e Solstizi, forse per il diverso modo di conteggiare i mesi del Calendario Etrusco.

89 I templi di Uni, avevano tutti (a Pyrgi, Civita Castellana e Vulci) un orientamento nord-est/sud-ovest, in direzione del Solstizio d'Inverno.

90 Thesan, presso gli Etruschi, assisteva le Donne nel Parto.

91 A questo proposito pare che l'Anno Etrusco cominciasse proprio il 20 Marzo.

IL «TEMPLUM» IN TERRA



IL «TEMPLUM» IN TERRA

Questa seconda griglia è di forma *Quadrata*[92] e *Centuriata*[93], perché rappresenta l'interpretazione "terrestre" del Cosmo, finalizzata "all'uso pratico" ed è quindi suddivisa in settori quadrangolari, così come era prescritto nei *Libri Rituali* riguardanti i campi, le aree sacre e gli eserciti. Anche in questo caso l'Orientamento è Celeste.

Non conoscendo né il Significato delle *Regiones* etrusche, né quali Dèi vi fossero esattamente collegati, ho utilizzato i significati delle *12 Case dello Zodiaco* come *mappa* per la nostra psiche

Ogni *Casa* rappresenta un Settore della vita interiore ed esteriore, un certo tipo di lavoro spirituale o di attività fisica, un certo genere di persone e di luoghi, che possono servirci a focalizzare le nostre domande.

I significati delle 12 *Case*, che possiamo continuare a chiamare *Regiones,* si trovano riportati in sintesi alla fine del libro, suddivisi in 7 tabelle. La prima Tabella fornisce i *significati generali* delle 12 Case della Vita, la seconda la *sfera familiare* dell'Individuo, la terza *la sfera del lavoro psichico* e *materiale*. Vi ho incluso anche 4 Tabelle che si riferiscono a tutti quei campi di interesse che nell'*Astrologia Mondiale*[94], indicano i *mestieri,*

---

92 Mi sono ispirata anche allo *Scudo Geomantico* e alle *Carte del Cielo dei Temi Natali antichi*, che invece di essere redatte con il classico grafico tondo, che oggi conosciamo, erano invece riportate su s*chemi di forma quadrata*.

93 *Etruschi, una nuova immagine*, op. cit. , p.155. *Lo Spazio e il Tempo.*

94 Ramo dell'Astrologia che studia il rapporto fra il movimento degli astri e il Destino destino politico, sociale, tecnologico, religioso degli Stati e dei Popoli.

la *società*, le *Nazioni* e la *politica*, che forse potrebbero essere utili a farci vedere in modo più immaginativo e profondo i *desideri* e le *aspirazioni* che permeano la nostra esperienza quotidiana.

Per quanto riguarda le 4 *Regiones* mancanti le ho inserite al centro dell'area più interna del *Templum*, facendole coincidere con il *Mundus*, cioè con la quadripartizione originaria del *Templum* primitivo. Anche questi significati si trovano alla fine del libro e sono stati definiti in base al modo in cui gli Etruschi classificavano il *Presagium*.

Per gli Aruspici un Presagio era un *Signum* (segno) della Volontà Divinità, attraverso il quale ottenere un *Responsum* a una domanda. Ottenuta la Risposta si procedeva con la *Procuratio*[95] dei *Portenta*, cioè si *curavano* gli *eventi anomali* per ripristinare la *Pax Deorum.*

Nel nostro caso di tratta, invece, di ristabilire la nostra Pace Interiore, di *comprendere noi stessi nel presente,* "personificando" le nostre realtà psichiche, attraverso una serie di archetipi etruschi pronti a trasmetterci la loro energia *volitiva e armonizzante*[96].

---

95 «Il primo livello dell'attività dell'aruspex fulguratior (Sen. n.q. II 33) era l'exploratio, cioè la lettura in chiave simbolica del fenomeno, e la sua arte era definita come l'*interpretatio,* ovvero la vera e propria divinazione, il suo compito sociale era l'exploratio o procuratio, ossia l'espiazione di fulgura mala et bona, per purificare quanto è stato 'toccato dal cielo'». VIOLETTA SCIPINOTTI, *Interpretazioni mitologiche di fenomeni naturali il mito della natura e gli etruschi*, in «Interpretazioni Mitologiche Di Fenomeni Naturali», Atti del Convegno di Studi, Trieste - Gradisca d'Isonzo, 28-29 settembre 2007, p.73 .

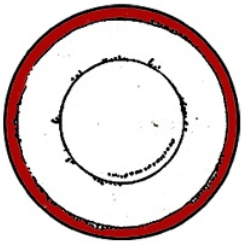
96 «[...] per la psicologia del profondo, i temi e i personaggi della mitologia non sono semplici oggetti di conoscenza. Essi sono realtà viventi dell'essere umano, che esistono come realtà psichiche […] per comprendere noi stessi nel presente» JAMES HILLMAN, *Saggio su Pan*, op. cit., p. 27.

I SIGNIFICATI DELLE THRUNE

«[...] le Immagini della tradizione hanno bisogno di non rimanere come pezzi di materia inerte, opaca. Con l'immaginazione noi possiamo renderle vive, più trasparenti, confrontandole e riaffermandole nelle metafore congeniali alla nostra prospettiva moderna. […] Il mondo esterno agisce sulla nostra memoria, e la memoria colora il modo in cui percepiamo il mondo; essa contiene le fantasie seminali con le quali intraprendiamo un'esperienza pienamente umana[1]. »

[1] THOMAS MOORE, *Pianeti Interiori*, op. cit., p.33 e p.65

LETTERA **A** **SIMBOLO**



ALPAN

DIVINITÀ corrispondente: la dea greca *Armonia*

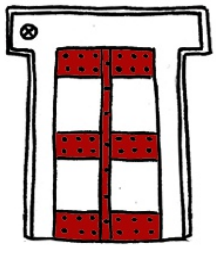
DESCRIZIONE: nata dall'unione tra *Afrodite* e *Ares*, rappresenta la concordia degli opposti, l'unione dei contrari, l'equilibrio dinamico dei piatti della bilancia.

RIFLESSIONE: porsi al di sopra delle parti in causa, per mantenere il Centro, può non bastare. Per trovare la Via di Mezzo tra opinioni contrastanti bisogna riuscire a miscelare pro e contro, istinto e ragione, le proprie necessità con quelle degli altri.

RISOLUZIONE: « CENTRARSI »

SIMBOLO Etrusco: LA PATERA etrusca con il Punto al Centro del Cerchio. Piatto votivo rituale, simbolo della *connessione tra la Terra e il Cielo*. Per alcuni studiosi equivale al simbolo cosmico, indiano, della *Yoni* congiunta al *Lingam*.

LETTERA **C** **SIMBOLO**



CULSANS

DIVINITÀ corrispondente: il dio romano *Giano*

DESCRIZIONE: *Culsans* è il Dio bifronte etrusco che custodisce la Porta che trasforma l'Inizio in Fine, il Sacro in Profano, la Pace in Guerra e viceversa.

RIFLESSIONE: a volte bisogna scegliere tra cosa non fare entrare e cosa lasciar uscire, tra cosa è meglio abbandonare e cosa è ancora utile portarsi dietro, se restare nel passato o proiettarsi nel futuro. La *Chiave* per oltrepassare la Soglia potrebbe essere la *risposta* al famoso enigma della Sfinge: «Da dove vieni? Chi sei? Dove stai andando?

RISOLUZIONE: « RINNOVARSI »

SIMBOLO Etrusco: LA PORTA dell'Aldilà. Si trova sulle pareti e negli affreschi degli ipogei funerari, come simbolo di ingresso e passaggio dell'Anima da un Mondo a un altro.

LETTERA **E** **SIMBOLO**

ETVE TINIA*

DIVINITÀ corrispondente: gli Dèi *Zeus e Giove*

DESCRIZIONE: *Tinia* aveva la potestà di scagliare tre tipi di Fulmini (*Manubiae*) con i quali frenare (*dissuadere*) o approvare (*suadere*) le azioni umane.

RIFLESSIONE: siamo veramente sicuri delle nostre scelte? Dobbiamo perseverare sulla strada intrapresa o abbandonarla? Possiamo fidarci? Per mettere a tacere le voci dell'incertezza non lasciamoci guidare dall'impulso del momento, ma sediamoci a valutare i Pro e i Contro. In ogni caso, meglio avere *dubbi*, che non averne affatto.

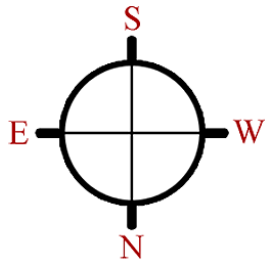
RISOLUZIONE: « VALUTARE PRO E CONTRO »

SIMBOLO Etrusco: LA FOLGORE. Gli antichi credevano che dall'Unione del Fulmine con la Terra nascessero minerali e pietre preziose.

** lett. il grande (Etve) Tinia.*

LETTERA **V**

SIMBOLO



VELTUNE

DIVINITÀ: Dio Etrusco della Natura

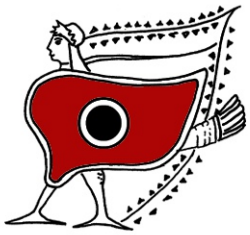
DESCRIZIONE: *Veltune*, conosciuto come "il mutevole d'aspetto", è la Personificazione della Primavera e della Natura che continuamente si rinnova. Si pensa che *Veltune* fosse una manifestazione di *Tinia*.

RIFLESSIONE: tutto ha un ritmo e tutto è relativo. Anno dopo anno la Ruota gira e situazioni, persone, aspirazioni ed emozioni, tutto ritorna uguale e diverso. Dobbiamo imparare dalla Natura a saper mutare, per non trovarci impreparati ai Cambiamenti della Vita.

RISOLUZIONE: « CAMBIARE RITMO »

SIMBOLO Etrusco: IL TEMPLUM. L'area sacra divisa in 4 *regiones*, con al centro il *Mundus*. *Veltune* era venerato nel Santuario Federale della Lega delle 12 Città Etrusche il *Fanum Voltumnae*. Presso i romani era chiamato *Vertumnus* o *Voltumna.*

LETTERA **Z** **SIMBOLO**



ZATLATHA TIUR*

DIVINITÀ corrispondente: la Dea Luna

DESCRIZIONE: la *Luna* come energia feconda e misteriosa della Conoscenza, ritmo individuale del divenire, aspetto spirituale della luce nell'oscurità.

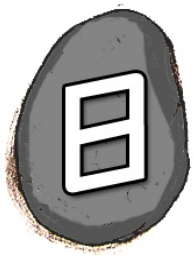
RIFLESSIONE: non bisogna mai sottrarsi all'influsso dell'emisfero destro del cervello, perché questo favorisce e influenza l'Immaginazione, la Memoria, la Creatività, il proliferare delle Idee, la Conoscenza Interiore, le Emozioni profonde, le Attività del Sogno e la Sessualità.

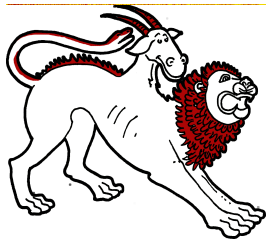
RISOLUZIONE: «MIGLIORARE L'INTUIZIONE»

SIMBOLO Etrusco: L'OCCHIO SINISTRO del Cielo. L'emisfero destro corrisponde all'occhio sinistro. Su un Vaso di Vulci sono dipinti due "grandi occhi", che hanno la forma di due uccelli con testa umana.

** lett. Zatlatha = compagna/amica e Tiur = Luna*

LETTERA **H** **SIMBOLO**





HERCLE

DIVINITÀ corrispondente: *Ercole*

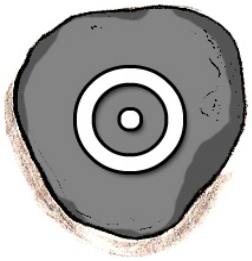
DESCRIZIONE: Ercole, il *prototipo dell'eroe* le cui *12 fatiche* rappresentano l'allegoria delle aspirazioni e del cammino dell'Essere Umano nella Vita.

RIFLESSIONE: la Vita è un *Viaggio avventuroso,* nel quale tutto è possibile. Chimere, pericoli e ostacoli non ci potranno mai veramente fermare, finché sapremo usare l'Immaginazione per reinventarci e seguire il nostro Cuore che, come una *Bussola*, punta sempre verso ciò che più desideriamo e amiamo.

RISOLUZIONE: « PERSEVERARE»

SIMBOLO Etrusco: LA CHIMERA di Arezzo. Animale fantastico figlio di *Tifone* ed *Echidna*, il cui corpo era formato dalle parti di tre animali diversi: un leone (corpo), una capra (dorso) e un serpente (coda).

LETTERA **Th** **SIMBOLO**



THESAN

DIVINITÀ corrispondente: la dea dell'*Aurora*

DESCRIZIONE: divinità dell'Alba, associata alla Speranza, alla Vittoria, all'Eternità, all'Illuminazione. Insieme a *Thalna*, dea levatrice etrusca, assiste le Donne nel Parto.

RIFLESSIONE: ogni volta che la nostra confusione viene rischiarata dalla Luce di una *nuova prospettiva*, si ha la sensazione di sconfiggere le tenebre della nostra ignoranza, di liberarsi dalle catene del passato e Rinascere.

RISOLUZIONE: « SUPERARSI »

SIMBOLO Etrusco: LA PALMA della Vittoria. La forma a raggi ricorda il *Sole Nascente* e il potere vivificante della Grande Madre *Astarte*, a cui la pianta è associata. Si ritrova tra le mani delle Matrone etrusche distese sui sarcofagi e in forma di corona raggiata (o aureola), intorno alla testa di alcuni Dèi.

LETTERA **I** **SIMBOLO**

ITU*

DIVINITÀ: *Sirena*, Mostro Marino Etrusco

DESCRIZIONE: Guardiano della soglia che con la spada marca il confine tra i Mondi, mentre con l'àncora trae in salvo le anime disperse nel mare dell'Aldilà.

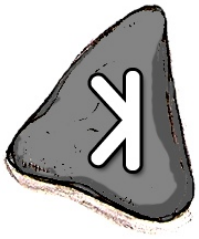
RIFLESSIONE: è meglio cambiare rotta quando il mare delle passioni (invidia, odio, ira, depressione, scoraggiamento) comincia a gonfiarsi. Se, però, siamo ormai con l'acqua alla gola, abbandoniamo l'orgoglio e impariamo a chiedere aiuto agli altri o a offrire sostengo a chi rischia di affogare insieme a noi.

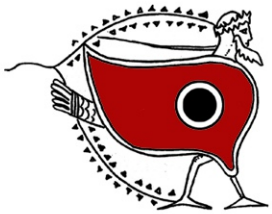
RISOLUZIONE: «ACCETTARE/DARE AIUTO»

SIMBOLO Etrusco: L'ÀNCORA. Le Sirene etrusche sono ritratte sulle urne funerarie con ali sulle spalle e sulle tempie, a volte con due occhi tra le piume, una doppia coda e àncore o spade nelle mani.

** lett. itu = dividere, separare. Il termine sirena in etrusco è ancora sconosciuto.*

LETTERA **K** **SIMBOLO**





KAPUS USILS*

DIVINITÀ corrispondente: il dio Sole

DESCRIZIONE: il Sole come Energia che nutre, scalda, illumina, protegge e trasforma.

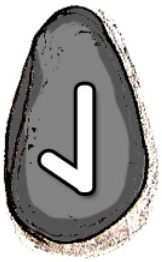
RIFLESSIONE: non bisogna mai sottrarsi all'influsso dell'Emisfero Sinistro del cervello, perché questi dà forma e sostanza alle idee e alle aspirazioni. Come l'azione del Sole fa maturare ciclicamente i semi in frutti, così la Creatività necessita di tempi, metodi e organizzazione per concretizzarsi sul piano materiale.

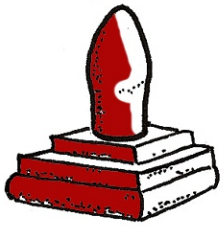
RISOLUZIONE: « ESSERE CONCRETI »

SIMBOLO Etrusco: L'OCCHIO DESTRO del Cielo. L'emisfero cerebrale sinistro corrisponde all'occhio destro.

** lett. il carro (kapus) del Sole. Usil è la personificazione mitologica del Sole. Si trova associato a Tiur, la personificazione della Luna, sul fegato di Piacenza.*

LETTERA **L** **SIMBOLO**





LASA VECU

DIVINITÀ: Divina Profetessa Etrusca

DESCRIZIONE: gli insegnamenti della *Lasa Vecu* (in ital. *Vegoia*) riguardavano gli spazi consacrati alla divinazione e la delimitazione dei campi e delle città.

RIFLESSIONE: se i Confini non vengono rispettati allora vanno rinforzati, per difendere l'integrità del nostro «templum interiore». Nell'aprirci a nuove esperienze (amore, amicizia, fiducia, lavoro, interessi) è sempre bene tracciare un Limite inviolabile della nostra sfera psicofisica, imponendo regole che né noi, né gli altri, dobbiamo superare.

RISOLUZIONE: « DARE/DARSI DEI LIMITI »

SIMBOLO Etrusco: CIPPO di pietra. In Etruria c'erano *Cippi di Confine* collocati sul terreno per delimitare lo spazio tra due proprietà, *Cippi funerari* per segnare il confine tra il mondo dei vivi e quello dei morti e *Cippi Kilometrici* per calcolare le distanze.

LETTERA **M** **SIMBOLO**

MNERVA

DIVINITÀ corrispondente: la Dea greca *Athena*

DESCRIZIONE: Dea della Saggezza che presiede a tutto ciò che la mente umana partorisce nel bene e nel male. Al centro della sua Egida è appesa la testa di Medusa, che trasforma in pietra chiunque ne incroci lo sguardo. Medusa fu sconfitta da Perseo con uno Specchio e dal suo sangue nacque Pegaso.

RIFLESSIONE: chi cerca la saggezza deve saper affrontare il proprio egocentrismo e liberarsi dalle proprie ossessioni. Una Mente senza pensieri alati è dura e sterile come un sasso, vive di paure e partorisce inutili mostri serpentini, che si mordono la coda.

RISOLUZIONE: « NON FISSARSI »

SIMBOLO Etrusco: La MASCHERA della GORGONE si trova frequentemente riprodotta in forma di antefissa con la funzione terrorizzare gli intrusi e proteggere i luoghi sacri.

LETTERA **N** **SIMBOLO**

NORZIA

DIVINITÀ: Dea Etrusca del Destino

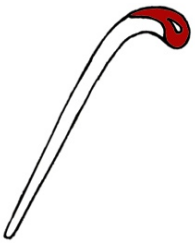
DESCRIZIONE: su una parete del tempio di *Norzia*, a Volsini, la divina *Athrpe* (la greca *Atropos*) ogni anno piantava un chiodo come simbolo dell'inesorabile trascorrere del tempo.

RIFLESSIONE: nella Vita, ogni emozione, situazione ed essere vivente lascia un'impronta profonda dentro di noi. Dobbiamo porre attenzione a chi e cosa ci circonda, perché ci sono momenti che non torneranno mai più, ma ci sono anche cicatrici che non devono essere ignorate, perché «chi dimentica il passato è destinato a ripeterlo».

RISOLUZIONE: « PORRE ATTENZIONE »

SIMBOLO Etrusco: IL CHIODO. Secondo gli Etruschi, sia gli individui che i Popoli avevano a disposizione un limite di vita assegnato dal Fato. Alla Nazione Etrusca erano stati concessi dieci secoli.

LETTERA **P** **SIMBOLO**



PAVATARCHIES*

DIVINITÀ: *Tages*, Divino Profeta Etrusco

DESCRIZIONE: *Tages* (o *Tagete*) profeta dal duplice aspetto di vecchio e fanciullo. Balzò fuori dalle profondità della Terra appena arata dal contadino *Tarconte* per dettargli l'*Etrusca disciplina*.

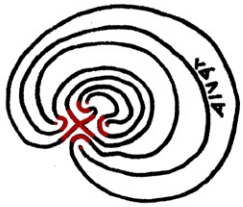
RIFLESSIONE: dobbiamo cercare in noi stessi la *Voce* del nostro *Maestro Interiore* e imparare ad ascoltarla. A differenza dei sedicenti Guru, pronti a sfruttare ogni momento di debolezza, *Lei* non ci mentirà mai.

RISOLUZIONE: «ASCOLTARE SE STESSI»

SIMBOLO Etrusco: IL LITUUS sacerdotale. Bastone ricurvo, simbolo di autorità, usato dagli Aruspici per delimitare il *Templum*.

* Etrusco *Tarchies* (Specchio di Tuscania), Latino *Tages*, Italiano *Tagete*.

LETTERA **Ś** **SIMBOLO**



SETHLANS

DIVINITÀ corrispondente: il dio greco *Efesto*

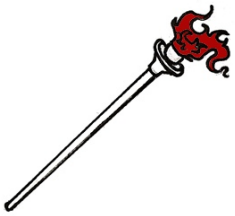
DESCRIZIONE: dio etrusco del Fuoco che trasmuta, della Metallurgia e della Tecnologia. Ha per attributi il martello, le tenaglie e l'ascia bipenne.

RIFLESSIONE: la Vita è piena di avventure che lentamente ci forgiano e ci trasformano, il più delle volte, senza che neanche ce ne accorgiamo. Per essere *Artefici del nostro Destino* e uscire dal Labirinto delle nostre paure, dobbiamo imparare a usare la nostra intelligenza, la nostra Immaginazione e le Conoscenze che abbiamo accumulato, esperienza dopo esperienza.

RISOLUZIONE: « USARE L'ESPERIENZA»

SIMBOLO Etrusco: LABIRINTO. Sull'*oinochoe* etrusca di *Tragliatella,* sono incisi due cavalieri che escono da un labirinto di tipo cretese. Nel labirinto si legge scritto *Truia*, Troia.

LETTERA **Q** **SIMBOLO**



CULSU*

DIVINITÀ: Dea Etrusca guardiana dell'Aldilà.

DESCRIZIONE: *Culsu*, divinità alata, che sta sulla soglia dell'*Ade* con una fiaccola in mano. Illumina il viaggio dei defunti nel passaggio dalla Vita alla Morte.

RIFLESSIONE: viene sempre un momento in cui bisogna smettere di inseguire le Ombre e cercare la Luce *alla fine del Tunnel*. Solo lasciandosi il passato alle spalle e passando oltre, senza voltarsi indietro, si può uscire da un buio periodo di confusione e iniziare una nuova vita.

RISOLUZIONE: « PASSARE OLTRE »

SIMBOLO Etrusco: LA FIACCOLA. La torcia è un attributo non solo di *Culsu,* ma anche di *Ecate* (mentre viaggia con *Demetra* alla ricerca della figlia) e dei *Dadofori* di *Mitra*. Quando è alzata segnala il Solstizio d'Inverno, abbassata indica quello d'Estate.

* *La lettera coppa scompare subito dall'alfabeto etrusco.*

LETTERA **R** **SIMBOLO**

RASNA

DIVINITÀ: il Popolo Etrusco

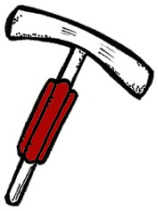
DESCRIZIONE il nome con cui gli Etruschi chiamavano la Confederazione del Popolo Etrusco nel suo insieme.

RIFLESSIONE: gli esseri umani tendono a riunirsi in gruppi, spesso anche molto eterogenei, che da una parte rendono disponibili stimoli, possibilità e scambi, ma dall'altra possono risultare spersonalizzanti e dispersivi. La Folla, le idee, i progetti, hanno sempre bisogno di un'impronta organizzativa, occasioni di confronto e un fine concreto a cui tendere, se si vogliono evitare Caos, Incomprensioni e Fallimenti.

RISOLUZIONE: « DARSI UNA ROTTA»

SIMBOLO Etrusco: IL MARE degli Etruschi rifugio e fonte di sussistenza per le miriadi di esseri che convivono in esso.

LETTERA **S** **SIMBOLO**



SACA TURANSI*

DIVINITÀ corrispondente: la dea greca Afrodite

DESCRIZIONE: *Turan*, Dea etrusca della Bellezza, dell'Amore e della Fertilità. Il suo nome è etimologicamente legato alla parola *tyrannos*.

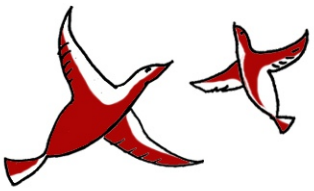
RIFLESSIONE: nel mare delle emozioni contrastanti la Stella di Venere ci illumina la Via, ma se in Amore o nelle Relazioni interpersonali, ci comportiamo come Tiranni o lasciamo che che gli altri ci prevarichino, allora i legami che abbiamo creato ci renderanno schiavi.

RISOLUZIONE:«CONFRONTARSI con l'ALTRO»

SIMBOLO Etrusco: ASCIA BIPENNE. Usata come simbolo di giustizia, era portata in processione dai *Littori* (dal lat. *licere*, chiamare a giudizio).

** lett. Sacra (saca) a Turan (turansi).*

LETTERA **T** **SIMBOLO**



TURMS

DIVINITÀ corrispondente: il dio greco *Hermes*

DESCRIZIONE: il «dio astuto dalle molte risorse», protettore dei commerci e dei viaggiatori, messaggero, guida dei defunti, interprete e «apportatore di sogni».

RIFLESSIONE: tutto ciò che è legato alla Curiosità, alla Scoperta di Mondi alternativi, allo Scambio, alla creazione di nuovi rapporti, all'ampliamento delle Prospettive e delle Conoscenze si realizza solamente mettendosi in Viaggio con il Corpo e con la Mente. Lungo il percorso bisogna tenere gli occhi aperti per evitare Predatori e Avventurieri.

RISOLUZIONE: « USCIRE DAL NIDO »

SIMBOLO Etrusco: GLI UCCELLI. Spiriti dell'aria, simbolo dei defunti, ma anche di uno stato di ipercoscienza attraverso il quale le cose vengono osservate da una prospettiva più ampia e ispirata.

LETTERA **U** **SIMBOLO**

UNI

DIVINITÀ corrispondente: la Dee *Hera* e *Astarte**

DESCRIZIONE: Grande Dea Madre connessa alla Terra, alla Prosperità, al Potere Materno di proteggere e nutrire.

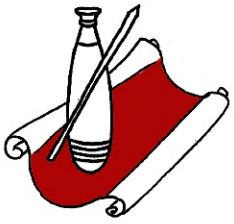
RIFLESSIONE: bisogna proteggere con le unghie e con i denti ciò in cui si crede, perché ogni nuovo proposito materiale o spirituale, come ogni nuova creatura o rapporto, ha bisogno di cure e attenzioni speciali per crescere.

RISOLUZIONE:«PROTEGGERE/PROTEGGERSI»

SIMBOLO Etrusco: SCUDO. Il fiore a sei petali, (o *fiore della vita*) era portato sugli Scudi come protezione e difesa. Se ne trova uno sullo scudo del guerriero etrusco *Avele feluske.* Per lo stesso motivo i Celti lo mettevano anche sulle Culle.

** Sulle Tavolette di Pyrgi, Uni e (la Dea Fenicia) Astarte compaiono associate insieme (Unial-Astres, [di] Hera-Astarte).*

LETTERA **C(s)** **SIMBOLO**



VANTHAL-χVIL*

DIVINITÀ: *Vanth*, Dea Etrusca dell'Aldilà

DESCRIZIONE: divinità alata che accompagna le anime dei defunti insieme a *Charun*. Porta con sé una Torcia e delle Chiavi.

RIFLESSIONE: anche se le nostre azioni non sono sotto gli occhi di tutti, non possiamo sfuggire allo sguardo della nostra Coscienza. Tutto ciò che facciamo o non facciamo, usando il *libero arbitrio*, ha delle conseguenze con cui, alla fine, dovremo fare i conti.

RISOLUZIONE: « ESSERE OBIETTIVI »

SIMBOLO Etrusco: PERGAMENA. *Vanth* appare su un sarcofago di *Chianciano*, distesa accanto al defunto, mentre dispiega una pergamena nella quale sono scritte le imprese che questi ha compiuto da vivo.

** La X scompare subito dall'alfabeto arcaico. (-cvil si usa in forma enclitica.). Lett. Dono di Vanth.*

LETTERA **Ph** **SIMBOLO**

PHUINIS

DIVINITÀ corrispondente: la mitica *Fenice*

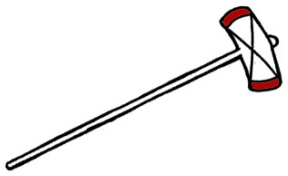
DESCRIZIONE: l'uccello *Bennu,* sacro agli antichi Egizi, divenne, nelle leggende greche, la mitologica *Fenice,* che aveva il potere di rinascere dalle proprie ceneri.

RIFLESSIONE: muore solo chi si identifica con le forme, perché è incapace di mutare. È immortale chi si identifica con l'energia, perché sa trasformare se stesso. Come la mitica Fenice dobbiamo trasformare il passato in Esperienza e proiettarci nuovamente nel Futuro.

RISOLUZIONE: « RICOMINCIARE DA CAPO »

SIMBOLO Etrusco: IL VASO CANOPO. Nei riti funerari più antichi, le ceneri dei defunti venivano poste all'interno di un vaso panciuto, simbolo dell'utero materno, affinché la Terra li accogliesse di nuovo in sé e li facesse rinascere.

LETTERA **Ch** **SIMBOLO**



CHARUN

DIVINITÀ: Dio Etrusco dell'Oltretomba.

DESCRIZIONE: il suo nome ricorda quello del greco *Caronte*, ma le due Divinità sono differenti sia nell'aspetto, che nel modo di traghettare i morti.

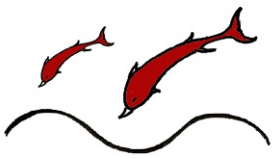
RIFLESSIONE: i cambiamenti spesso arrivano dirompenti e inaspettati, come il colpo di un pesante martello che ci fa vacillare e *perdere i sensi*. Non riuscendo a sentire niente altro che il nostro dolore, ci allontaniamo dal mondo dei vivi e quando finalmente ci *risvegliamo* ci ritroviamo nudi nella polvere, confusi e privi di qualsiasi difesa. Alla fine, comunque, volenti o nolenti, ci rialzeremo e cominceremo una nuova vita, anche se in una realtà sconosciuta*.

RISOLUZIONE:: « PRENDERSI UNA PAUSA»

SIMBOLO Etrusco: MARTELLO. Arma specifica di Charun che rappresenta il Sonno della Morte.

** famosa scena sul Sarcofago di Laris Pulena .*

LETTERA **F** **SIMBOLO**



FUFLUNS

DIVINITÀ corrispondente: il dio greco *Dioniso*

DESCRIZIONE: nell'*Inno Omerico a Dioniso* si legge che mentre il Dio era in viaggio fu rapito da dei Pirati etruschi che volevano venderlo, ma lui si liberò e li trasformò in Delfini*.

RIFLESSIONE: se capovolgiamo la nostra prospettiva e ci liberiamo dall'ignoranza e da tutti quei difetti e filtri mentali e spirituali che condizionano e imprigionano la nostra Anima, la nostra Mente, i nostri Sentimenti e le nostre Azioni, allora potremo trasformare radicalmente noi stessi.

RISOLUZIONE: «CAMBIARE PROSPETTIVA»

SIMBOLO Etrusco: DELFINI. Animali psicopompi che salvano i naufraghi dalle Onde e guidano le Anime dei defunti alle isole dei Beati.

* *famosa scena su una Kylix attica conservata a Monaco.*

ALPAN
Dea dell'Armonia
«centrarsi»
La PATERA

CULSANS
Giano
«rinnovarsi»
La PORTA

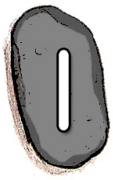
ETVE TINIA
Tinia, Giove
«valutare pro e contro»
La FOLGORE

VELTUNE
Vertunno
«cambiare ritmo»
Il MUNDUS

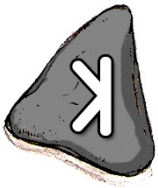
ZATLATHA TIUR
Tiur, la Luna
«migliorare l'intuizione»
OCCHIO SINISTRO

HERCLE
Ercole
«perseverare»
La CHIMERA

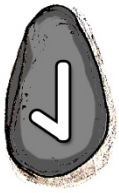
THESAN
La Dea Aurora
«superarsi»
La PALMA



"ITU"
La Sirena
«accettare/dare aiuto»
ÀNCORA



KAPUS USILS
Usil, il Sole
« essere concreti »
OCCHIO DESTRO



LASA VECU
Vegoia
«dare/darsi dei limiti»
Il CIPPO

MNERVA
Athena
«non fissarsi»
La GORGONE

NORZIA
La Dea del Destino
« porre attenzione »
Il CHIODO

PAVATARCHIES
Tages
«ascoltare se stessi»
Il LITUUS

SETHLANS
Efesto
«usare l'esperienza»
Il LABIRINTO

CULSU
Culsu
«passare oltre»
La FIACCOLA

RASNA
La Gens Etrusca
«darsi una rotta»
Il MARE

SACA TURANSI
Venere
«confrontarsi con l'altro»
L'ASCIA BIPENNE

TURMS
Hermes
«uscire dal nido»
Gli UCCELLI

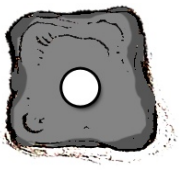
UNI
Era - Astarte
«proteggere/proteggersi»
Lo SCUDO

VANTHAL - χVIL
Vanth
«essere obiettivi»
PERGAMENA

PHUINIS
La Fenice
«ricominciare»
Il CANOPO

CHARUN
Charun
«prendersi una pausa»
Il MARTELLO

FUFLUNS
Dioniso
«cambiare prospettiva»
I DELFINI



Thruna VUOTA
Il TRUTNUT
«dormirci su»
VEGGENTE

COME COSTRUIRE LE THRUNE

«Allora sappi come intagliare, sappi come interpretare, sappi come tingere e colorare, sappi come evocare, sappi come lanciare le Rune.» Poema Scandinavo attribuito a Odino.

MATERIALE - scegliete come supporto il materiale che preferite: sassi di fiume, cortecce di albero trovate nel bosco o tessere di terracotta, come quelle nella foto, che potete fare da soli o ordinare dalla mia amica *Maria Lucia Castro*[2].

COLORI - siete liberi di utilizzare i colori che sentite più congeniali a livello istintivo, ma anche di sceglierli in base al loro significato tradizionale e psicologico.

CONTENITORE – per custodire ed estrarre le *Thrune* si può usare una scatola personalizzata, o un semplice sacchetto, cucito e ricamato a mano.

[2] Le Thrune dell'immagine sono state create, per me, da Maria Lucia Castro, Artista della Ceramica e del Vetro. Il suo Laboratorio si trova a Cenaia (Pisa) dove lavora e tiene corsi di Arte Terapia. Le sue splendide creazioni sono ordinabili e visibili sul sito http://runeart.blogspot.it . Email: elelucy@gmail.com.

COME SI USANO LE THRUNE

«Tra le cose che esistono, le une dipendono da noi, le altre non dipendono da noi. Dipendono da noi: giudizio di valore, impulso ad agire, desiderio, avversione, in una parola, tutti quelli che sono propriamente fatti nostri. Non dipendono da noi: il corpo, i nostri possedimenti, le opinioni che gli altri hanno di noi, le cariche pubbliche, in una parola, tutti quelli che non sono propriamente fatti nostri.» *Epitteto*, filosofo stoico, (50-120 d. C.).

COME SI INTERPRETANO LE THRUNE

Le *Thrune* si mescolano in un contenitore, si estraggono in maniera casuale, quindi si allineano usando il *Templum quadrato*, in modo da mettere in relazione il significato delle *Thrune* con le domande.

Può essere utile praticare la *limitatio* come gli antichi *Aruspici*, cioè stampare, disegnare o tracciare il *Templum quadrato* per terra, sia per avere fisicamente una plancia su cui collocare le *Thrune,* che per visualizzare al meglio il nostro *Territorio Mentale*.

METODI DI LETTURA

1) *Visione Generale* – si estraggo 16 *Thrune* per tutte e 16 le *Regiones* che vengono interpretate usando i significati della *Prima Tabella*.

2) *Lettura Mirata* – si estraggono le *Thrune* solamente per le *Regioni* che riguardano le Domande che ci interessano. In questo caso si possono consultare e incrociare i significati di tutte le tabelle, per creare un *Templum* personalizzato.

3) *Lettura del Mundus* – Si estraggono solo 4 *Thrune* per le *4 Regiones interne* del *Templum*. Per approfondire si possono estrarre altre 4 *Thrune*.

4) *Lettura Rapida* - Si estrae una sola *Thruna* e la si interpreta immediatamente alla luce della nostra Domanda senza usare il *Templum*. Per approfondire se ne può estrarre un'altra o provare la *Lettura Focalizzante* o il metodo dell'*Incubatio*.

5) *Lettura Focalizzante* – Si usa per mettere a fuoco un problema. Si estraggono 4 *Thrune* e si dispongono a croce, secondo le 4 direzioni celesti. La *Thruna* del Nord o di Tinia (*Pars Postica*) serve a mettere a fuoco il motivo per cui poniamo la domanda (Debolezze). La *Thruna* dell'Ovest o di Nethuns (*Pars Hostilis*) ci fa riflettere su cosa ci impedisce di ottenere ciò che vogliamo (Minacce). La *Thruna* del Sud o di Uni (*Pars Antica*) serve ad analizzare come trasformare una situazione negativa in positiva (Opportunità). Infine, la *Thruna* dell'Est o di Thesan (*Pars Familiaris*) ci aiuta a capire su quale Abilità dobbiamo puntare per risolvere la situazione (Punti di Forza). Per approfondire si possono estrarre altre 4 *Thrune* per consultare anche le 4 *Regioni interne* del *Mundus*.

LA THRUNA VUOTA e «L'INCUBATIO»

La Tradizione moderna delle *Rune Celtiche* ha introdotto l'uso di una *Runa Vuota*.

In questo gioco la *Thruna Vuota* non si riferisce a nessuna Divinità, ma rappresenta *Chi* consulta le Thrune, cioè il Sacerdote Indovino, che gli Etruschi chiamavano TRUTNUT[3].

La *Thruna TRUTUNUT* serve ad aiutarci a stabilire connessioni più profonde tra la nostra Psiche e l'Esperienza quotidiana, utilizzando l'antica pratica greca dell'*Incubatio*[4], il *Sonno Terapeutico*, praticato nei *Templi di Esculapio*. Può essere o non essere usata, ma se viene inserita nel gioco e viene estratta allora dobbiamo acconsentire a rimettere le *Thrune* nel sacchetto per cercare la Risposta nel *Mondo dei Sogni*.

Basterà porsi nuovamente la Domanda *prima di dormire*, lasciando che il nostro *Essere più profondo* ci parli attraverso il *Linguaggio Archetipico dei Sogni.* Si tratta di una forma di *autoterapia* e *autoanalisi* la cui rilevanza fu al centro degli studi di *Freud* e di *Jung*[5]. Oggi giorno è una Tecnica piuttosto comune tra coloro che cercano di entrare in contatto più diretto con il loro *inconscio,* per avere risposte, intuizioni, visioni e prospettive più profonde.

---

3 Oppure TRUTNVT. Dalla stessa radice deriva anche il termine Truth.

4 Il termine latino *Incubatio*, si legge *Incubazio*.

5 È famoso il caso del Chimico F. A. Kekulè, che intuì la struttura degli anelli benzenici, sognando il mitico Ouroboros, il serpente che si morde la code.

I SIGNIFICATI DELLE 16 *REGIONES*

«I segni e i pianeti dell'astrologia forniscono un mezzo per ordinare l'esperienza e il movimento interiore, proprio come ogni sistema di immagini potrebbe aiutarci a guardare in trasparenza gli eventi alla superficie, in modo da vedere le fantasie che hanno dietro[6] . […] Il punto essenziale è fare connessioni fra l'esperienza quotidiana e la più profonda vita dell'Anima. Per fare queste connessioni è necessario coltivare quella facoltà negletta ma essenziale che è l'immaginazione. L'immaginazione consente una visione che penetra la superficie delle cose e coglie quei fattori che sono significativi per la Psiche. Nell'immaginazione gli eventi appaiono non soltanto nella loro particolarità o a livello dell'idea e del concetto, ma si vede anche che contengono certe immagini importanti per l'Anima[7].»

---

[6] THOMAS MOORE, *Pianeti Interiori*, op. cit., p. 67.

[7] Ivi, p. 63.

I SIGNIFICATI DELLE 16 REGIONES E LE TABELLE PER IL TEMPLUM QUADRATO

A seguire sono riportate le 7 Tabelle da usare per interpretare le *Regiones* del *Templum* Quadrato. Le Regioni della Prima Tabella rappresentano i diversi campi d'interesse della Vita Umana, mentre le altre 6 li approfondiscono.

Le Tabelle vanno sempre tenute sotto mano e sono così suddivise:

1. *Prima Tabella:* Significati Principali e Generali di ciascuna Regione;

2. *Seconda Tabella:* la sfera Familiare, i Parenti, gli Amori, gli Amici e i Nemici;

3. *Terza Tabella:* il lavoro materiale e intellettuale, le aspirazioni spirituali, lo scopo, le opportunità, i soci, il successo e gli sforzi per realizzarsi;

4. *Quarta e Quinta Tabella* - le Arti, i Mestieri, le Professioni scientifiche, storiche e Artistiche.

5. *Sesta e Settima Tabella* - lo Stato, la sua struttura sociale, politica ed economica, il Territorio e i luoghi di riunione, divertimento e lavoro;

IL MUNDUS

Le 4 *Regioni Interne* del *Mundus* possono essere usate da sole o insieme alle altre Regioni, per riflettere in modo più approfondito sulla situazione.

Il loro significato deriva da quello dei *Preasagia* Etruschi.

Secondo *Servio*[8], *Varrone, Isidoro*[9] e *Cicerone*[10], ci sono 5 tipi di *Praesagia*: l'*Ostentum*, il *Portentum*, il *Prodigium*, il *Miracolum*, il *Monstrum*[11]. Le sfumature di senso tra questi *segnali,* che secondo gli Etruschi potevano *suadere* (convincere) o *dissuadere* (far cambiare idea) sembrano impercettibili, ma si possono comprendere attraverso il modo in cui questi eventi straordinari si manifestavano.

Poiché il *Portentum*[12] e l'*Ostentum* sono abbastanza simili, tra i due ho scelto quest'ultimo.

A) L'*Ostentum* era l'*Apparizione* nel senso di «cosa posta davanti gli occhi, affinché venga interpretata». Il termine viene dal verbo *tendo*, che vuol dire mettere davanti, esporre, presentare. *Ostentatorium*, cioè dimostrativo, era chiamato uno

---

8 Serv. Ad Aen. III. 336.

9 Isidoro Ibid. 459 C.

10 «[...] siccome, per l´aria piena di vapori, erano frequenti nella loro patria i fulmini, e per lo stesso motivo si verificavano molti fatti straordinari provenienti in parte dal cielo, altri dalla terra, taluni anche in seguito al concepimento e alla generazione degli esseri umani e delle bestie, acquistarono una grandissima perizia nell'interpretare i prodigi. Il cui significato, come tu sei solito dire, è dimostrato dalle parole stesse foggiate sapientemente dai nostri antenati: poiché fanno vedere (ostendunt), pronosticano (portendunt), mostrano (monstrant), predicono (praedicunt), vengono chiamati apparizioni miracolose (ostenta), portenti (portenta), mostri (monstra), prodìgi (prodigia) .» Cicerone, *De Divinatione*, Libro I, XLII 93 ; « Praedictiones vero et praesensiones rerum futuram quid aliquid declarant nisi hominibus ea quae sint ostendi monstrari portendi praedici, ex quo illa ostenta monstra portenta prodigia dicuntur.» Cicerone, *De Natura Deorum*, D. I. 93

11 *Prodigium, ostentum* e *portentum* riguarderebbero le cose inanimate, mentre *monstrum* e *miraculum*, gli esseri animati e la Natura. In questo gioco tali distinzioni non sono necessarie, perché inapplicabili.

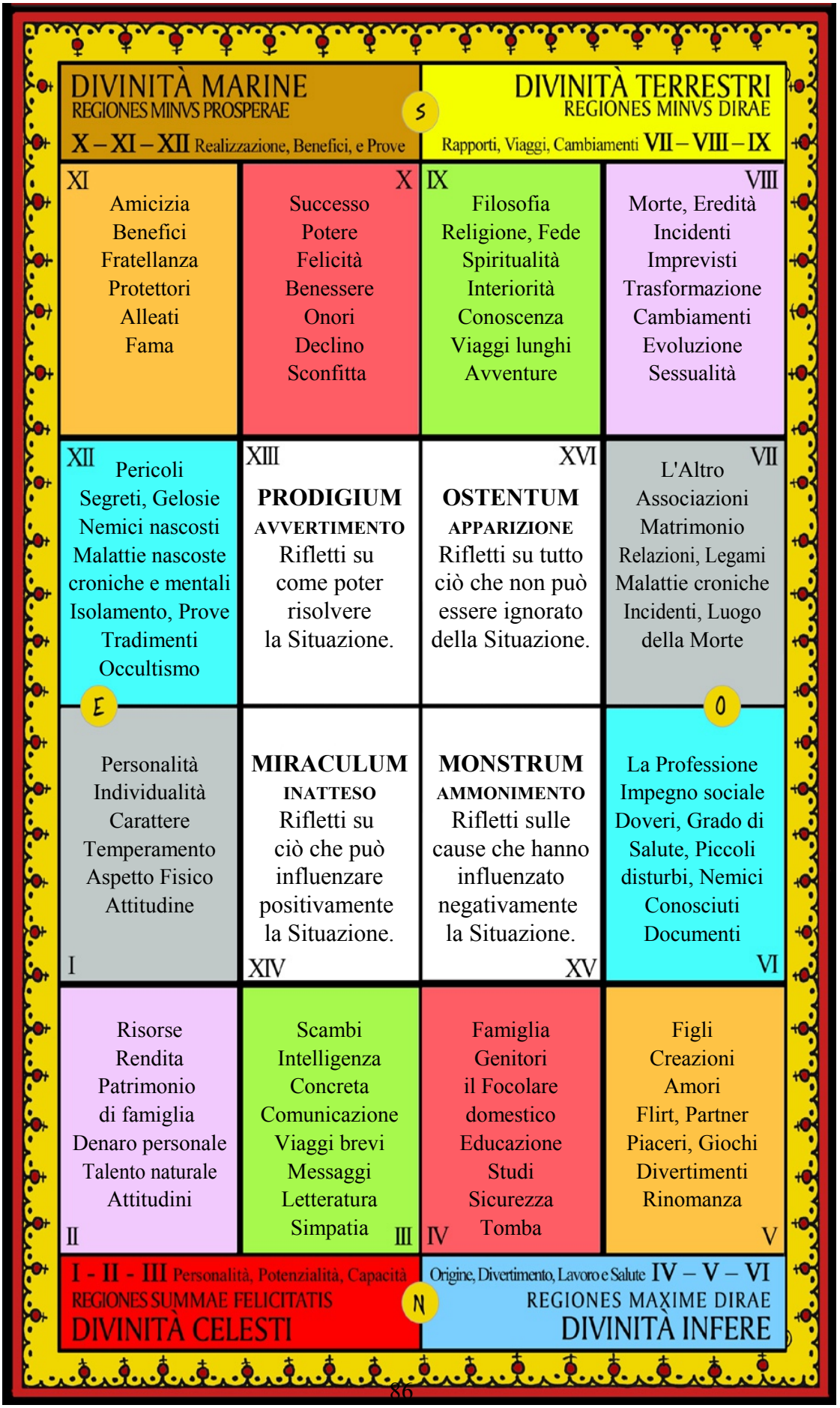
12 *Portentum* è participio passato di *portendo*, composto di /por-/, 'innanzi, prima' e /-tendo/ 'porgere, presentare'. che vuol dire presagire, pronosticare.

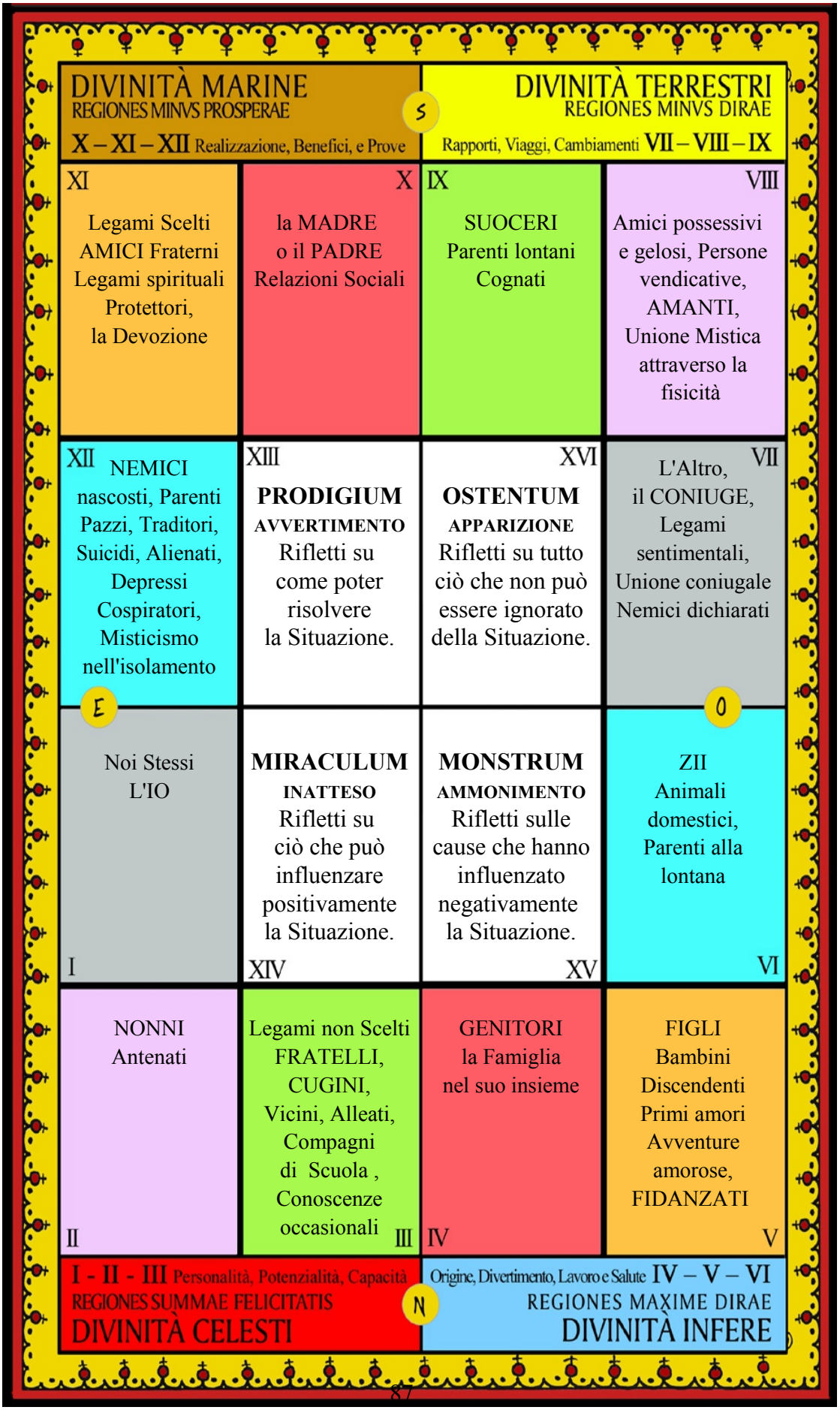
dei Fulmini che *Tinia* poteva lanciare solo dopo essersi consultato con i *12 Dei Consentes*. Nel gioco, questa *Regione* ci propone di *riflettere* (e/o *fantasticare*) *su tutto ciò che non può essere ignorato della situazione*.

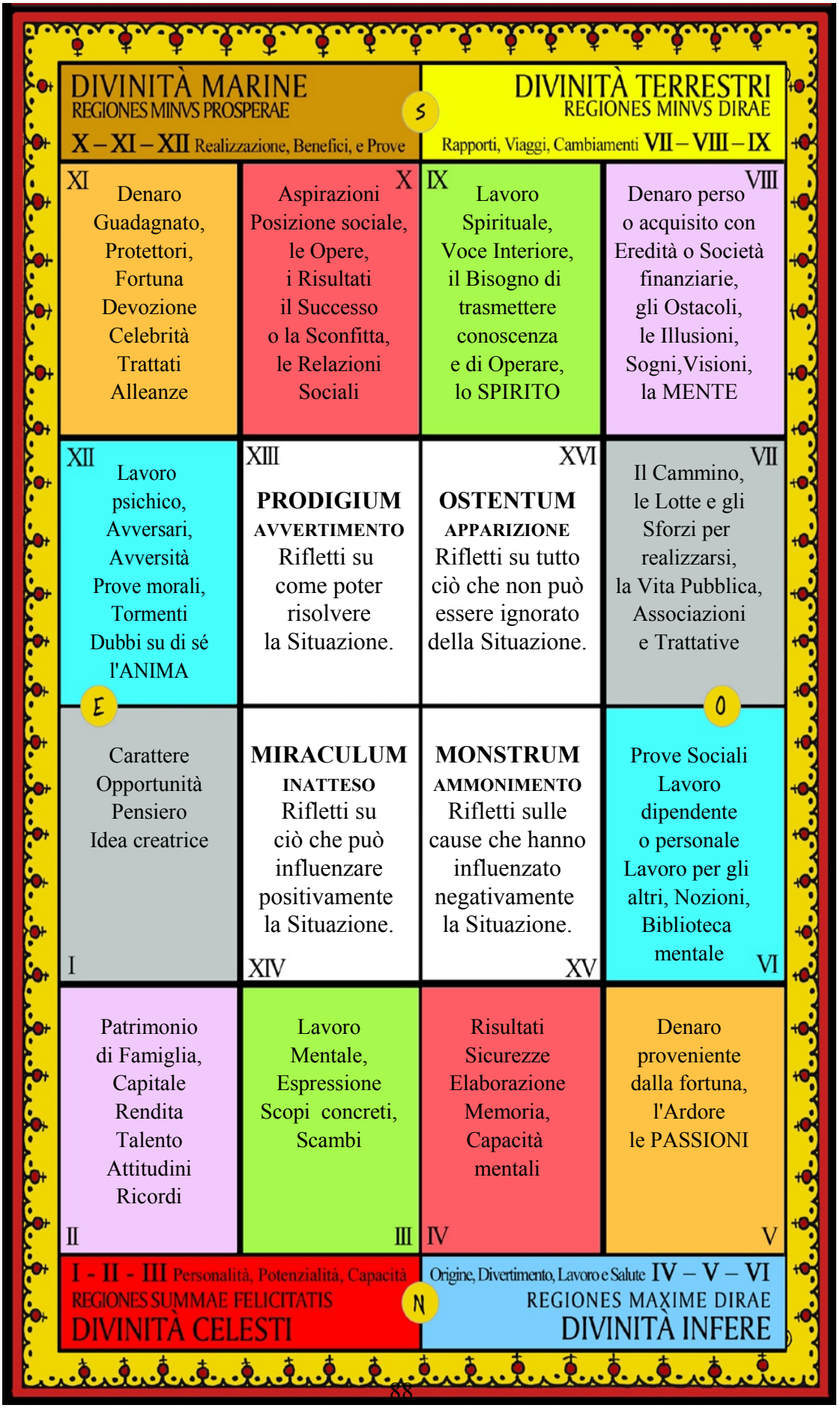
B) Il *Prodigium* era l'*Avvertimento*. Esso indicava il segno divino mandato prima che una cosa accadesse. La sua *Regione* consiglia di *riflettere sul modo in cui si potrebbe agire per risolvere la situazione.*

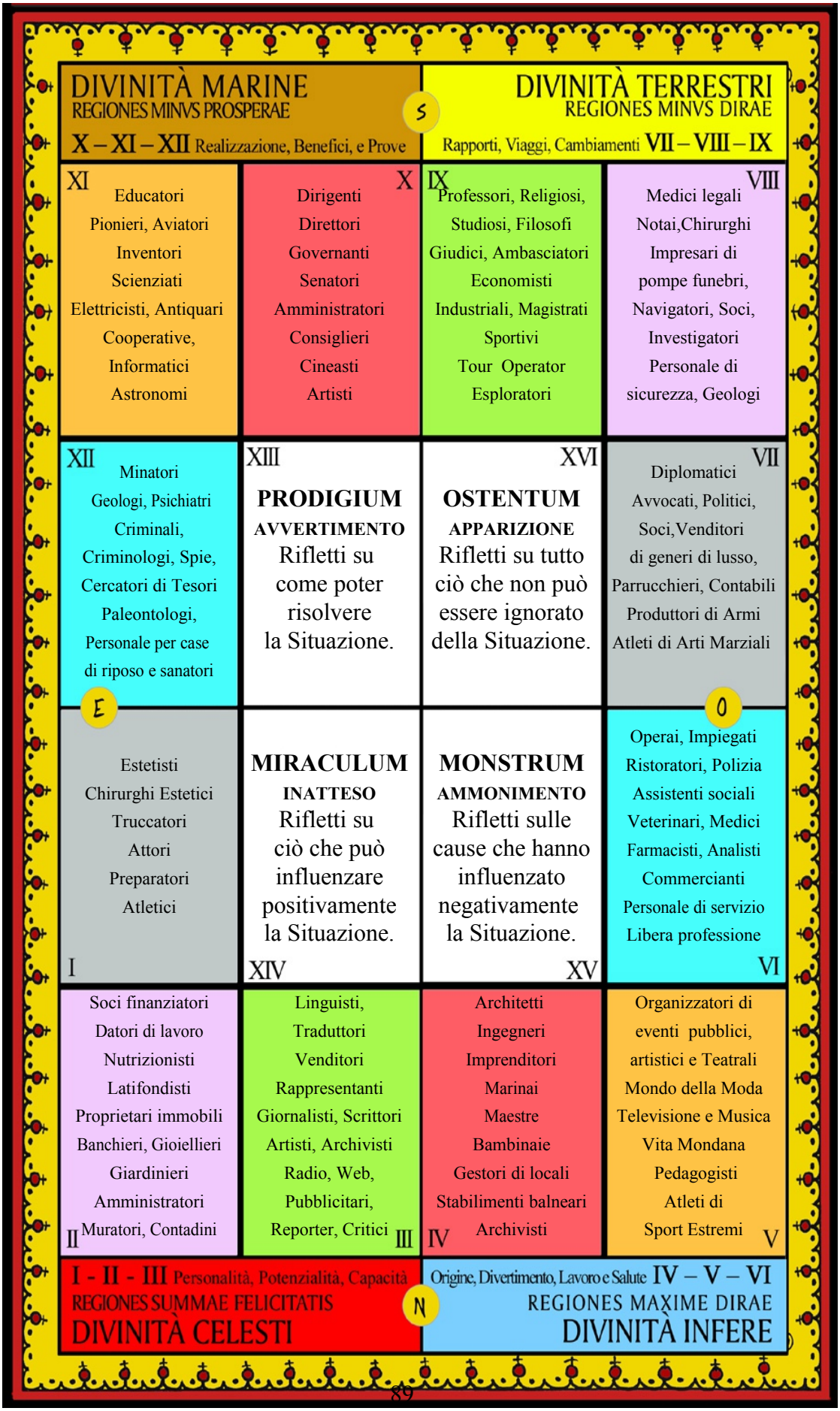
C) Il *Miraculum* era l'*evento inatteso*. Deriva dalla parola *mirum*, con il senso di «cosa che stupisce e meraviglia». Rappresenta qualcosa di straordinario e nel gioco indica la possibilità di *riflettere su ciò che potrebbe influenzare positivamente la Situazione*.

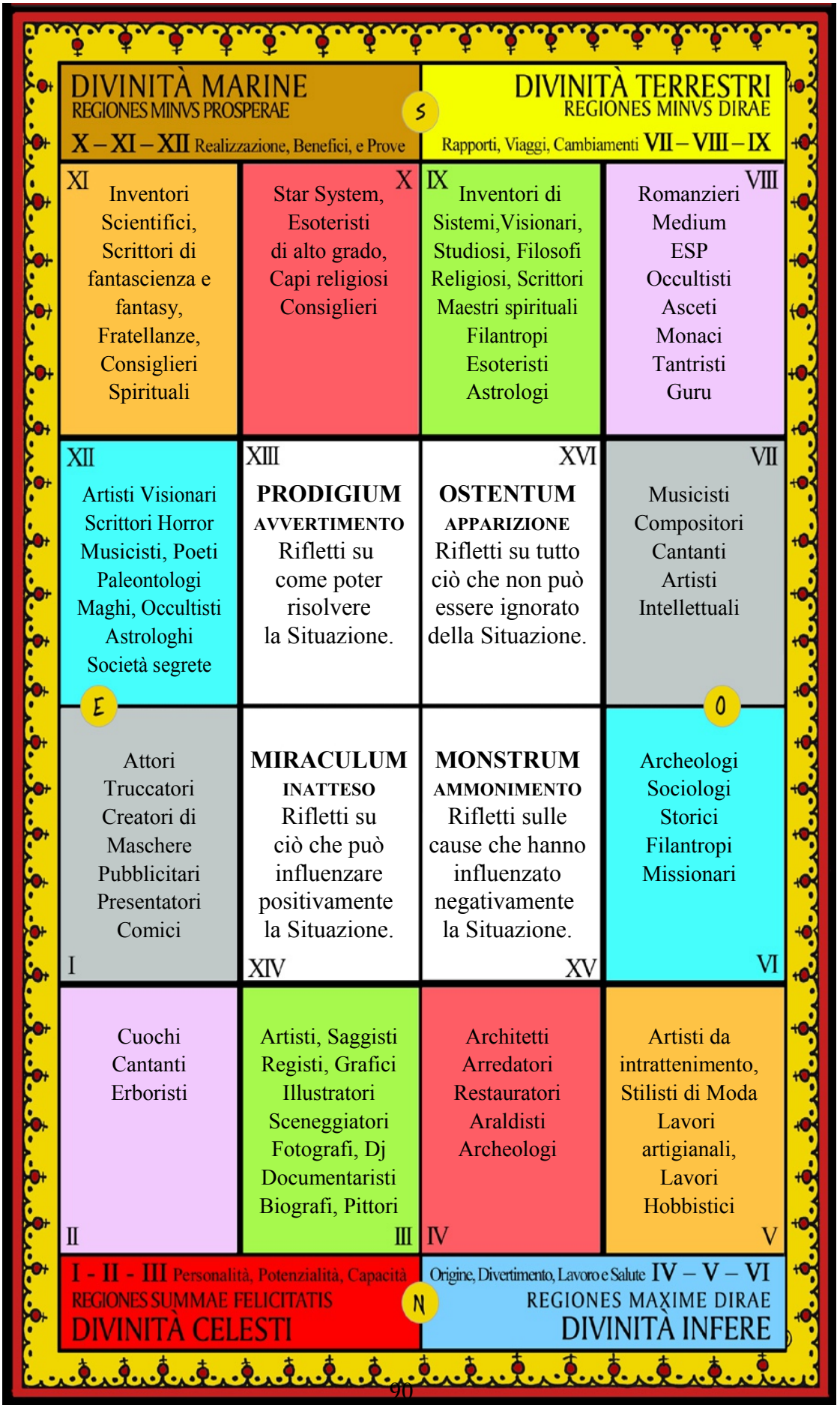
D) Infine vi era il *Monstrum,* l'*Ammonimento*. Questa parola deriva dal verbo *moneo*, ed è «ciò che *mostrandosi* serve da monito». Il *Monstrum* era una manifestazione fuori dalla norma, come la nascita di un animale a due teste o di un essere umano ermafrodito. Per questo sua rarità gli antichi credevano che indicasse la *rottura dell'ordine naturale delle cose* e lo consideravano il presagio più nefasto. Nel gioco non rappresenta niente di tutto ciò, ma solamente la necessità di *riflette sulle cause che hanno influenzato negativamente la Situazione*, per cambiarle.


DIVINITÀ MARINE
REGIONES MINVS PROSPERAE
X – XI – XII Realizzazione, Benefici, e Prove
S
DIVINITÀ TERRESTRI
REGIONES MINVS DIRAE
Rapporti, Viaggi, Cambiamenti VII – VIII – IX
XI
Amicizia
Benefici
Fratellanza
Protettori
Alleati
Fama
X
Successo
Potere
Felicità
Benessere
Onori
Declino
Sconfitta
IX
Filosofia
Religione, Fede
Spiritualità
Interiorità
Conoscenza
Viaggi lunghi
Avventure
VIII
Morte, Eredità
Incidenti
Imprevisti
Trasformazione
Cambiamenti
Evoluzione
Sessualità
XII
Pericoli
Segreti, Gelosie
Nemici nascosti
Malattie nascoste
croniche e mentali
Isolamento, Prove
Tradimenti
Occultismo
E
XIII
PRODIGIUM
AVVERTIMENTO
Rifletti su
come poter
risolvere
la Situazione.
XVI
OSTENTUM
APPARIZIONE
Rifletti su tutto
ciò che non può
essere ignorato
della Situazione.
VII
L'Altro
Associazioni
Matrimonio
Relazioni, Legami
Malattie croniche
Incidenti, Luogo
della Morte
O
Personalità
Individualità
Carattere
Temperamento
Aspetto Fisico
Attitudine
I
MIRACULUM
INATTESO
Rifletti su
ciò che può
influenzare
positivamente
la Situazione.
XIV
MONSTRUM
AMMONIMENTO
Rifletti sulle
cause che hanno
influenzato
negativamente
la Situazione.
XV
La Professione
Impegno sociale
Doveri, Grado di
Salute, Piccoli
disturbi, Nemici
Conosciuti
Documenti
VI
Risorse
Rendita
Patrimonio
di famiglia
Denaro personale
Talento naturale
Attitudini
II
Scambi
Intelligenza
Concreta
Comunicazione
Viaggi brevi
Messaggi
Letteratura
Simpatia
III
Famiglia
Genitori
il Focolare
domestico
Educazione
Studi
Sicurezza
Tomba
IV
Figli
Creazioni
Amori
Flirt, Partner
Piaceri, Giochi
Divertimenti
Rinomanza
V
I - II - III Personalità, Potenzialità, Capacità
REGIONES SUMMAE FELICITATIS
DIVINITÀ CELESTI
N
Origine, Divertimento, Lavoro e Salute IV – V – VI
REGIONES MAXIME DIRAE
DIVINITÀ INFERE


DIVINITÀ MARINE
REGIONES MINVS PROSPERAE
X – XI – XII Realizzazione, Benefici, e Prove
S
DIVINITÀ TERRESTRI
REGIONES MINVS DIRAE
Rapporti, Viaggi, Cambiamenti VII – VIII – IX
XI
Legami Scelti
AMICI Fraterni
Legami spirituali
Protettori,
la Devozione
X
la MADRE
o il PADRE
Relazioni Sociali
IX
SUOCERI
Parenti lontani
Cognati
VIII
Amici possessivi
e gelosi, Persone
vendicative,
AMANTI,
Unione Mistica
attraverso la
fisicità
XII
NEMICI
nascosti, Parenti
Pazzi, Traditori,
Suicidi, Alienati,
Depressi
Cospiratori,
Misticismo
nell'isolamento
E
XIII
PRODIGIUM
AVVERTIMENTO
Rifletti su
come poter
risolvere
la Situazione.
XIV
XVI
OSTENTUM
APPARIZIONE
Rifletti su tutto
ciò che non può
essere ignorato
della Situazione.
XV
VII
L'Altro,
il CONIUGE,
Legami
sentimentali,
Unione coniugale
Nemici dichiarati
O
Noi Stessi
L'IO
I
MIRACULUM
INATTESO
Rifletti su
ciò che può
influenzare
positivamente
la Situazione.
ZII
Animali
domestici,
Parenti alla
lontana
VI
NONNI
Antenati
II
Legami non Scelti
FRATELLI,
CUGINI,
Vicini, Alleati,
Compagni
di Scuola ,
Conoscenze
occasionali
III
GENITORI
la Famiglia
nel suo insieme
IV
FIGLI
Bambini
Discendenti
Primi amori
Avventure
amorose,
FIDANZATI
V
I - II - III Personalità, Potenzialità, Capacità
REGIONES SUMMAE FELICITATIS
DIVINITÀ CELESTI
N
Origine, Divertimento, Lavoro e Salute IV – V – VI
REGIONES MAXIME DIRAE
DIVINITÀ INFERE


DIVINITÀ MARINE
REGIONES MINVS PROSPERAE
X – XI – XII Realizzazione, Benefici, e Prove
S
DIVINITÀ TERRESTRI
REGIONES MINVS DIRAE
Rapporti, Viaggi, Cambiamenti VII – VIII – IX
XI
Denaro Guadagnato, Protettori, Fortuna Devozione Celebrità Trattati Alleanze
X
Aspirazioni Posizione sociale, le Opere, i Risultati il Successo o la Sconfitta, le Relazioni Sociali
IX
Lavoro Spirituale, Voce Interiore, il Bisogno di trasmettere conoscenza e di Operare, lo SPIRITO
VIII
Denaro perso o acquisito con Eredità o Società finanziarie, gli Ostacoli, le Illusioni, Sogni, Visioni, la MENTE
XII
Lavoro psichico, Avversari, Avversità Prove morali, Tormenti Dubbi su di sé l'ANIMA
E
XIII
PRODIGIUM
AVVERTIMENTO
Rifletti su come poter risolvere la Situazione.
XVI
OSTENTUM
APPARIZIONE
Rifletti su tutto ciò che non può essere ignorato della Situazione.
VII
Il Cammino, le Lotte e gli Sforzi per realizzarsi, la Vita Pubblica, Associazioni e Trattative
O
Carattere Opportunità Pensiero Idea creatrice
I
MIRACULUM
INATTESO
Rifletti su ciò che può influenzare positivamente la Situazione.
XIV
MONSTRUM
AMMONIMENTO
Rifletti sulle cause che hanno influenzato negativamente la Situazione.
XV
Prove Sociali Lavoro dipendente o personale Lavoro per gli altri, Nozioni, Biblioteca mentale
VI
Patrimonio di Famiglia, Capitale Rendita Talento Attitudini Ricordi
II
Lavoro Mentale, Espressione Scopi concreti, Scambi
III
Risultati Sicurezze Elaborazione Memoria, Capacità mentali
IV
Denaro proveniente dalla fortuna, l'Ardore le PASSIONI
V
I - II - III Personalità, Potenzialità, Capacità
REGIONES SUMMAE FELICITATIS
DIVINITÀ CELESTI
N
Origine, Divertimento, Lavoro e Salute IV – V – VI
REGIONES MAXIME DIRAE
DIVINITÀ INFERE


DIVINITÀ MARINE
REGIONES MINVS PROSPERAE
X – XI – XII Realizzazione, Benefici, e Prove
S
DIVINITÀ TERRESTRI
REGIONES MINVS DIRAE
Rapporti, Viaggi, Cambiamenti VII – VIII – IX
XI
Educatori
Pionieri, Aviatori
Inventori
Scienziati
Elettricisti, Antiquari
Cooperative,
Informatici
Astronomi
X
Dirigenti
Direttori
Governanti
Senatori
Amministratori
Consiglieri
Cineasti
Artisti
IX
Professori, Religiosi,
Studiosi, Filosofi
Giudici, Ambasciatori
Economisti
Industriali, Magistrati
Sportivi
Tour Operator
Esploratori
VIII
Medici legali
Notai,Chirurghi
Impresari di
pompe funebri,
Navigatori, Soci,
Investigatori
Personale di
sicurezza, Geologi
XII
Minatori
Geologi, Psichiatri
Criminali,
Criminologi, Spie,
Cercatori di Tesori
Paleontologi,
Personale per case
di riposo e sanatori
E
XIII
PRODIGIUM
AVVERTIMENTO
Rifletti su
come poter
risolvere
la Situazione.
XVI
OSTENTUM
APPARIZIONE
Rifletti su tutto
ciò che non può
essere ignorato
della Situazione.
VII
Diplomatici
Avvocati, Politici,
Soci,Venditori
di generi di lusso,
Parrucchieri, Contabili
Produttori di Armi
Atleti di Arti Marziali
O
Estetisti
Chirurghi Estetici
Truccatori
Attori
Preparatori
Atletici
I
MIRACULUM
INATTESO
Rifletti su
ciò che può
influenzare
positivamente
la Situazione.
XIV
MONSTRUM
AMMONIMENTO
Rifletti sulle
cause che hanno
influenzato
negativamente
la Situazione.
XV
Operai, Impiegati
Ristoratori, Polizia
Assistenti sociali
Veterinari, Medici
Farmacisti, Analisti
Commercianti
Personale di servizio
Libera professione
VI
Soci finanziatori
Datori di lavoro
Nutrizionisti
Latifondisti
Proprietari immobili
Banchieri, Gioiellieri
Giardinieri
Amministratori
Muratori, Contadini
II
Linguisti,
Traduttori
Venditori
Rappresentanti
Giornalisti, Scrittori
Artisti, Archivisti
Radio, Web,
Pubblicitari,
Reporter, Critici
III
Architetti
Ingegneri
Imprenditori
Marinai
Maestre
Bambinaie
Gestori di locali
Stabilimenti balneari
Archivisti
IV
Organizzatori di
eventi pubblici,
artistici e Teatrali
Mondo della Moda
Televisione e Musica
Vita Mondana
Pedagogisti
Atleti di
Sport Estremi
V
I - II - III Personalità, Potenzialità, Capacità
REGIONES SUMMAE FELICITATIS
DIVINITÀ CELESTI
N
Origine, Divertimento, Lavoro e Salute IV – V – VI
REGIONES MAXIME DIRAE
DIVINITÀ INFERE


DIVINITÀ MARINE
REGIONES MINVS PROSPERAE
X – XI – XII Realizzazione, Benefici, e Prove
S
DIVINITÀ TERRESTRI
REGIONES MINVS DIRAE
Rapporti, Viaggi, Cambiamenti VII – VIII – IX
XI
Inventori Scientifici, Scrittori di fantascienza e fantasy, Fratellanze, Consiglieri Spirituali
X
Star System, Esoteristi di alto grado, Capi religiosi Consiglieri
IX
Inventori di Sistemi,Visionari, Studiosi, Filosofi Religiosi, Scrittori Maestri spirituali Filantropi Esoteristi Astrologi
VIII
Romanzieri Medium ESP Occultisti Asceti Monaci Tantristi Guru
XII
Artisti Visionari Scrittori Horror Musicisti, Poeti Paleontologi Maghi, Occultisti Astrologi Società segrete
E
XIII
PRODIGIUM
AVVERTIMENTO
Rifletti su come poter risolvere la Situazione.
XVI
OSTENTUM
APPARIZIONE
Rifletti su tutto ciò che non può essere ignorato della Situazione.
VII
Musicisti Compositori Cantanti Artisti Intellettuali
O
Attori Truccatori Creatori di Maschere Pubblicitari Presentatori Comici
I
MIRACULUM
INATTESO
Rifletti su ciò che può influenzare positivamente la Situazione.
XIV
MONSTRUM
AMMONIMENTO
Rifletti sulle cause che hanno influenzato negativamente la Situazione.
XV
Archeologi Sociologi Storici Filantropi Missionari
VI
Cuochi Cantanti Erboristi
II
Artisti, Saggisti Registi, Grafici Illustratori Sceneggiatori Fotografi, Dj Documentaristi Biografi, Pittori
III
Architetti Arredatori Restauratori Araldisti Archeologi
IV
Artisti da intrattenimento, Stilisti di Moda Lavori artigianali, Lavori Hobbistici
V
I - II - III Personalità, Potenzialità, Capacità
REGIONES SUMMAE FELICITATIS
DIVINITÀ CELESTI
N
Origine, Divertimento, Lavoro e Salute IV – V – VI
REGIONES MAXIME DIRAE
DIVINITÀ INFERE

DIVINITÀ MARINE
REGIONES MINVS PROSPERAE

S

X – XI – XII Realizzazione, Benefici, e Prove

DIVINITÀ TERRESTRI
REGIONES MINVS DIRAE

Rapporti, Viaggi, Cambiamenti VII – VIII – IX

XI Carriera Politica, Opinione pubblica, Alleati, Plagiatori, Raccomandati, Clienti, Forze di Pace, Attivisti, Consiglieri, Sindacati, Riformisti, Rivoluzionari	X Capi di Stato, Re Ministri, Senatori, Dirigenti, Finanzieri Diplomatici, Generali Borghesia, Consiglieri Aristocrazia, Regime Ascesa Politica, Onori, Caduta della Nazione	IX Ambasciatori, Politici Liberali e Rinnovatori, Emigrazione, Clero Economisti Commercianti internazionali, Esportazioni Stampa Estera	VIII Imposte, Crisi Radicali, Moralisti Debito Pubblico Partiti Riformisti Catastrofi, Sicurezza pubblica, Utopisti, Oppositori Tiranni, Conversi, Suicidi, Mafia
XII Nemici Stranieri Mafia, Assassini, Spie Truffatori, Servizi Droghe, Terroristi, Criminali, Anarchici, Complottisti, Martiri Società Segrete, Santi, Forze Occulte	XIII **PRODIGIUM** **AVVERTIMENTO** Rifletti su come poter risolvere la Situazione.	XVI **OSTENTUM** **APPARIZIONE** Rifletti su tutto ciò che non può essere ignorato della Situazione.	VII Nazione Avversaria Forze Armate Esercito, Polizia, Guerre, Diplomatici, Avversari Pubblici, Grandi Processi, Affari Esteri Industria bellica
E La NAZIONE nel suo insieme di cittadini, Propaganda, Immagine pubblica, GOVERNO Nascente I	**MIRACULUM** **INATTESO** Rifletti su ciò che può influenzare positivamente la Situazione. XIV	**MONSTRUM** **AMMONIMENTO** Rifletti sulle cause che hanno influenzato negativamente la Situazione. XV	O Movimenti Popolari Movimenti Sociali la Massa, gli Operai Statali, Impiegati, Proletari, Polizia, l'Armata, Servizi Sociali, Genio Civile, Intellettuali VI
Latifondisti, Partiti Conservatori, Banchieri Consiglieri, Tesoro e Valori di Stato Commercio di importazione II	Concittadini Connazionali Speaker Giornalisti Trasportatori Educatori Commercianti Pubblicitari III	La Patria la Razza lo Stato il Governo la Democrazia Partiti di opposizione Movimenti interni, Politica IV	Forze pacifiste Forze progressiste Vita mondana, Missioni e Potenza militare, Monarchia Avventurieri Giocatori d'azzardo Speculatori V

I - II - III Personalità, Potenzialità, Capacità

REGIONES SUMMAE FELICITATIS

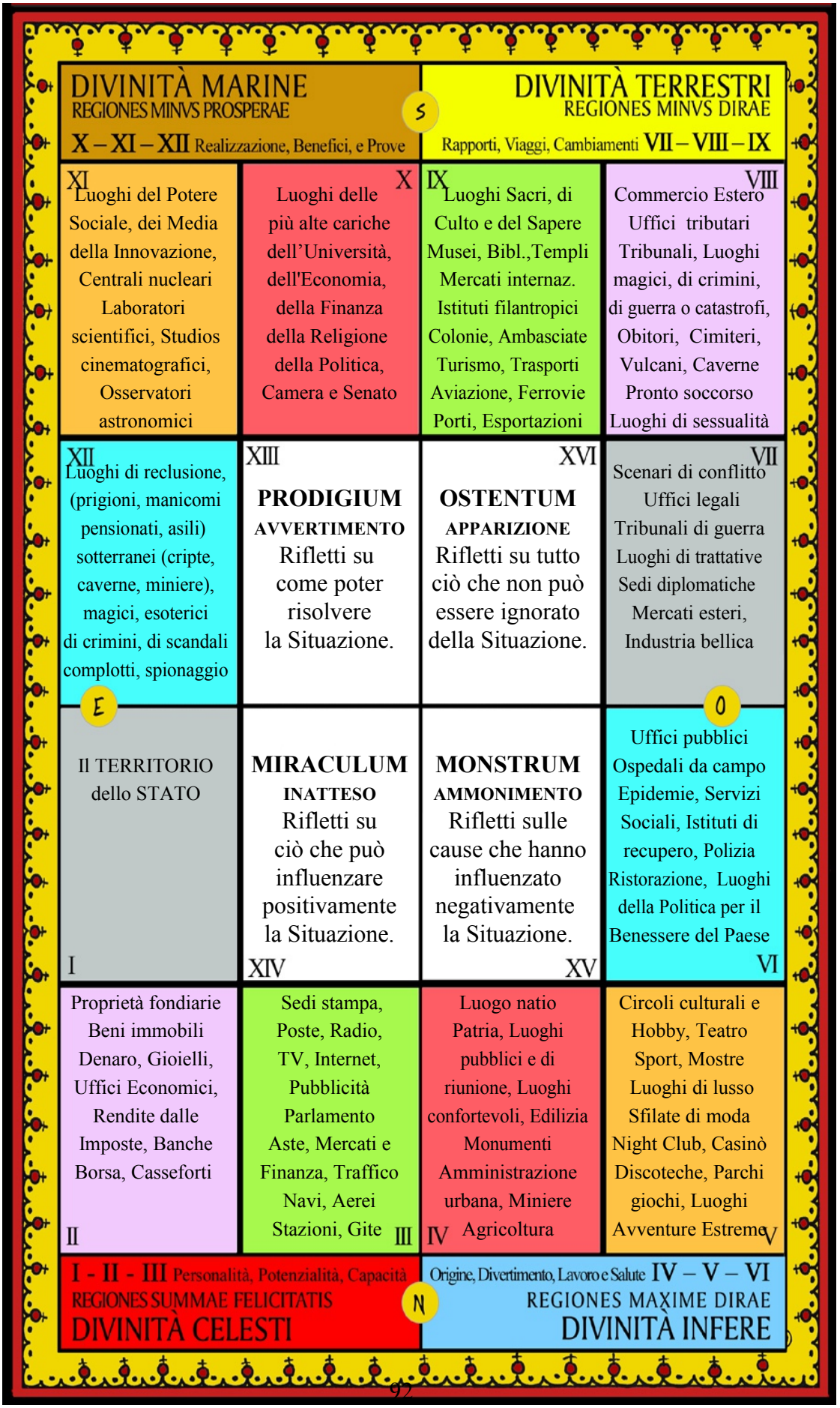
DIVINITÀ CELESTI

N

Origine, Divertimento, Lavoro e Salute IV – V – VI

REGIONES MAXIME DIRAE

DIVINITÀ INFERE


DIVINITÀ MARINE
REGIONES MINVS PROSPERAE
X – XI – XII Realizzazione, Benefici, e Prove
S
DIVINITÀ TERRESTRI
REGIONES MINVS DIRAE
Rapporti, Viaggi, Cambiamenti VII – VIII – IX
XI
Luoghi del Potere Sociale, dei Media della Innovazione, Centrali nucleari Laboratori scientifici, Studios cinematografici, Osservatori astronomici
X
Luoghi delle più alte cariche dell'Università, dell'Economia, della Finanza della Religione della Politica, Camera e Senato
IX
Luoghi Sacri, di Culto e del Sapere Musei, Bibl.,Templi Mercati internaz. Istituti filantropici Colonie, Ambasciate Turismo, Trasporti Aviazione, Ferrovie Porti, Esportazioni
VIII
Commercio Estero Uffici tributari Tribunali, Luoghi magici, di crimini, di guerra o catastrofi, Obitori, Cimiteri, Vulcani, Caverne Pronto soccorso Luoghi di sessualità
XII
Luoghi di reclusione, (prigioni, manicomi pensionati, asili) sotterranei (cripte, caverne, miniere), magici, esoterici di crimini, di scandali complotti, spionaggio
E
XIII
PRODIGIUM
AVVERTIMENTO
Rifletti su come poter risolvere la Situazione.
XVI
OSTENTUM
APPARIZIONE
Rifletti su tutto ciò che non può essere ignorato della Situazione.
VII
Scenari di conflitto Uffici legali Tribunali di guerra Luoghi di trattative Sedi diplomatiche Mercati esteri, Industria bellica
O
Il TERRITORIO dello STATO
I
MIRACULUM
INATTESO
Rifletti su ciò che può influenzare positivamente la Situazione.
XIV
MONSTRUM
AMMONIMENTO
Rifletti sulle cause che hanno influenzato negativamente la Situazione.
XV
Uffici pubblici Ospedali da campo Epidemie, Servizi Sociali, Istituti di recupero, Polizia Ristorazione, Luoghi della Politica per il Benessere del Paese
VI
Proprietà fondiarie Beni immobili Denaro, Gioielli, Uffici Economici, Rendite dalle Imposte, Banche Borsa, Casseforti
II
Sedi stampa, Poste, Radio, TV, Internet, Pubblicità Parlamento Aste, Mercati e Finanza, Traffico Navi, Aerei Stazioni, Gite
III
Luogo natio Patria, Luoghi pubblici e di riunione, Luoghi confortevoli, Edilizia Monumenti Amministrazione urbana, Miniere
IV
Agricoltura
Circoli culturali e Hobby, Teatro Sport, Mostre Luoghi di lusso Sfilate di moda Night Club, Casinò Discoteche, Parchi giochi, Luoghi Avventure Estreme
V
I - II - III Personalità, Potenzialità, Capacità
REGIONES SUMMAE FELICITATIS
DIVINITÀ CELESTI
N
Origine, Divertimento, Lavoro e Salute IV – V – VI
REGIONES MAXIME DIRAE
DIVINITÀ INFERE

BIBLIOGRAFIA
ESSENZIALE

«Liber Enim Librum Aperit»
(al-Razi)

1) STORIA ETRUSCO - ROMANA

BIANCHI BANDINELLI RANUCCIO – ANTONIO GIULIANO, *Etruschi ed Italici prima del dominio di Roma,* Milano, Rizzoli, 1973.

CLEMENTE GUIDO, *Guida alla Storia Romana, eventi, strutture sociali, metodi di ricerca*, Milano, Oscar Mondadori, 1999.

Dizionario illustrato della civiltà Etrusca,a cura di Mauro Cristofani, Firenze, Giunti, 1985.

Etruschi, una nuova immagine, a cura di Mario Cristofani, Firenze, Giunti, 2000.

Etruschi, a cura di Davide Locatelli e Fulvia Rossi, Dizionari della Civiltà, Verona, Electa, 2009.

LAWRENCE DAVID HERBERT, *Luoghi Etruschi*, Perugia, Passigli Editori, 1985.

2) ETRUSCO e LINGUE ANTICHE

CRISTOFANI MAURO, *Introduzione allo studio dell'Etrusco,* Firenze, Leo S. Olschki Editore, 1991.

D'AVERSA ARNALDO, *Dizionario della lingua etrusca*, Brescia, Paideia Editrice, 1994.

DRICKER JOHANNA, *Il Labirinto Alfabetico. Le Lettere nella storia e nel pensiero*, Milano, Bonnard, 2000.

MANDEL GABRIEL, *L'alfabeto Ebraico, stili varianti, adattamenti calligrafici*, Milano, Mondatori, 2000.

PITTAU MASSIMO, *TUSURTHIR,CONSORTES,* nella Rivista «Archivio Glottologico Italiano», LXXVIII, 2 (1988).

POLIA MARIO, *Le Rune e gli Dei del Nord*, Rimini, ed. il Cerchio, 2005.

3) LA RELIGIONE ETRUSCA, MITI, RITI E SIMBOLI.

ARCHEO SENA 78, *La Groma,* Quaderno 1, 1978.

BLOCH RAYMOND, *Prodigi e divinazione nel mondo antico. Greci – Etruschi – Romani,* Perugia, Fratelli Melita, 1981.

BRIQUEL DOMINIQUE, *I riti di Fondazione*, in Atti del Convegno Internazionale di Studi "La Lombardia per gli Etruschi", «Tarquinia: ricerche, scavi e prospettive», Milano, 24-25 giugno 1986, a cura di Maria Bonghi Jovino, Cristina Chiaramonte Treré, Roma, Edizioni ET, 1987.

CARANDINI ANDREA, *Remo e Romolo. Dai rioni dei Quiriti alla città dei Romani* (775/750-700/675), Torino, Einaudi, 2006.

DANIELE F. MARAS, *L'Apollo Etrusco, Aplu o Suri, dio degli Inferi, in* "Archeo" n.305, luglio 2010.

DANIELE F. MARAS, *Divinità etrusche e iconografia greca: la connotazione sessuale delle divinità solari ed astrali*, in Polifemo VII, 2007, pp. 101-116.

GATTORELLI ANTONIO, *Templum Solare e città fondata: la connessione astronomica della forma urbana della città etrusca di Marzabotto (III),* in Atti del Convegno di Studi «Culti, forma urbana e artigianato a Marzabotto: nuove prospettive di ricerca», Bologna, Ante Quem, 2005.

IZZI MASSIMO, *Il dizionario illustrato dei Mostri, Angeli,diavoli, orchi, draghi, sirene, e altre creature dell'immaginario*, Roma, Gremese Editore, 1989.

La Religione degli Etruschi, Archeo Dossier, n°8 (90), anno VII, 1992.

MAGGIANI ADRIANO, *Qualche osservazione sul Fegato di Piacenza*, in «Studi Etruschi», Vol.50, Collana Istituto Nazionale di Studi Etruschi ed Italici di Firenze, Pisa-Roma, Fabrizio Serra Editore, 1981.

MAGGIANI ADRIANO, *Gli Etruschi e il Sacro* in *Hintial – Il Sacro in terra d'Etruria*, Atti del Convegno promosso dalla Quinta Commissione consiliare "Attività culturali e Turismo" del Consiglio regionale della Toscana Villa "La Mausolea", Soci (Ar), 17 ottobre 2009.

PAGANELLI BARBARA, *Le Radici della Religione Etrusca*, Sassano, Edizioni Anguana, 2013.

POMA GABRIELLA, *Le Istituzioni del mondo romano*, Bologna, Il Mulino, 2007.

QUATTROCCHI ANGELO, *Miti riti magie e misteri degli Etruschi*, Milano, A. Vallardi, 1992.

SCIPINOTTI VIOLETTA, *Il mito della natura e gli etruschi*, in Atti del Convegno di Studi, «Interpretazioni Mitologiche di Fenomeni Naturali», a cura di Gianfranco Romagnoli e Sergio Sconocchia, Trieste - Gradisca d'Isonzo, 28-29 settembre 2007.

Thesaurus Cultus et Rituum antiquorum (ThesCRA), Paul Getty Museum, Fondation pour le Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae, Los Angeles, 2004, volume 3, (Divination, prayer, veneration, ecc.).

VAN DER MEER L.B., *Liber Linteus Zagrabiensis. The Linen Book of Zagreb. A Comment on the Longest Etruscan Text*, Peeters, 2007.

4) MAGIA E ASTROLOGIA NEL MONDO ANTICO

AGRIPPA HENRICUS CORNELIUS, *La filosofia occulta o la Magia*, (3 volumi), Roma ,Edizioni Mediterranee, 1991.

ARROYO STEPHEN, *L' interpretazione della carta natale, linee guida per comprenderne gli elementi essenziali*, Roma, Astrolabio, 1991.

BARB A.A., La sopravvivenza delle arti magiche in *Il conflitto tra paganesimo e cristianesimo nel secolo IV*, Saggi a cura di Arnoldo Momigliano, Torino, Giulio Einaudi Editore, 1968.

BRUNO GIORDANO, *La Magia e le Ligature*, a cura di Luciano Parinetto, Milano, Mimesis, 2000.

CAPELLA MARZIANO*, Le Nozze di Filologia e Mercurio*, Milano, Bompiani, 2001.

CATHERINE ALBIER, *La Geomanzia*, Milano, edizioni SugarCo, 1993.

D'ALÒ DORA , *Storia dell' Astrologia*, I Libri di Sirio, Milano, Editoriale Albero, 1992. Vol. I e II.

DEL BELLO ALFONSO, *Astrologia Esoterica Onomantica*, Reprint Hoepli, Milano, Ciaslpino Goliardica, 1976.

DE SANTILLANA GIORGIO - VON DECHEND HERTHA -, *Il mulino di Amleto. Saggio sul mito e sulla struttura del tempo*, Milano, Adelphi, 2006.

GIAMBLICO, *I Misteri dell'Egitto*, Como, Red Edizioni, 1999.

MANN A.T., *L'Arte Rotonda: Astrologia del Tempo e dello Spazio*, Firenze, Gremese Editore, 1997.

MARKS TRACY, *L'arte di interpretare il Tema Natale*, Astrolabio, Roma, 1998.

MARQUÉS RIVIÉRE JEAN, *Amuleti Talismani e Pantacoli , I principi e la scienza dei Talismani nelle tradizioni orientali e occidentali*, Roma, Edizioni Mediterranee, 1994.

NOSENZO SPAGNOLO FERNANDA, *Divinazione con le Rune*. Guida pratica, oracoli e previsioni, segni misteriosi di un linguaggio magico, Perugia, Airone Editrice, 1997.

PAPPALARDO ARNALDO, *Dizionario di Scienze Occulte*, rist. anag. 1922, Milano Cisalpino, 1986.

PEREIRA MICHELA, *Arcana Sapienza. L'Alchimia dalle Origini a Jung*, Roma, Carocci, 2001.

PETTINATO GIOVANNI, *La Scrittura Celeste, la nascita dell'astrologia in Mesopotamia*, Milano, Mondadori, 1998.

Picatrix: Ghayat- al-hakim, Il fine del saggio dello Pseudo Maslama Al-Magriti, Mimesis, Milano, 2000.

PORFIRIO, *L'Antro delle Ninfe (De antro Nympharum)*, Coll. Sebastiani, Milano, Archè, 1997.

REINICKE WOLFGANG, *Astrologia Pratica fate voi stessi il vostro oroscopo*, Roma, Astrolabio, 1980.

ROOB ALEXANDER, *Il Museo Ermetico, Alchimia e Mistica*, Milano, Taschen edizioni, 1997.

RUDHYAR DANE, *I segni Astrologici come ritmo della vita*, Roma, Astrolabio, 1988.

SEFER YETZIRÀ, *Libro della formazione*, Roma, Atanòr, 1995.

SKINNER STEPHEN, *Astrologia Terrestre, l'arte della Geomanzia*, Roma , Astrolabio, 1984.

TRISMEGISTO ERMETE, *Kore Kosmou, scritti teologico-filosofici*, Vol. II, Milano, Mimesis, 2000.

5) GIOCHI, SIMBOLI e PSICOLOGIA degli ARCHETIPI

COOPER J.C., *Dizionario dei Simboli*, Padova, Franco Muzzio Editore, 1988.

DACO PIERRE, *Che cos'è la Psicoanalisi*, Enciclopedie pratiche sansoni, Scandicci (FI), 1971.

ELIADE MIRCEA, *Arti del Metalllo e Alchimia*, Torino, Bollati Boringhieri, 2004.

ENO BRIAN & SCHMIDT PETER, *Obliques Strategies*, 1975.

FEO GIOVANNI, *Miti, Segni e Simboli Etruschi*, Roma, Stampa Alternativa, 2003.

FEO GIOVANNI, Pittura Segreta *Etrusca*, Roma, Stampa Alternativa, 2004.

FEO GIOVANNI, *Misteri Etruschi*, Roma, Stampa Alternativa, 2004.

HILLMAN JAMES, *Il Codice dell'Anima*, Milano, Adelphi, 2009.

HILLMAN JAMES, *Saggio su Pan*, Milano, Adelphi, 2011.

HILLMAN JAMES, *La Vana Fuga dagli Dei*, Milano, Adelphi, 2012.

I KING, Collana di testi e documenti per lo studio della psicologia del profondo, Prefazione di C. G. Jung, Astrolabio, Roma, 1950.

JUNG C. G., *L'uomo e i suoi simboli*, Milano, Tascabili Editori Associati, 1991.

MOORE THOMAS, *Pianeti Interiori. L'Astrologia psicologica di Marsilio Ficino*, Bergamo, Moretti e Vitali, 2009.

ODORIZZI ELENA, *il Gioco dell'Ouroboros. Una rivisitazione Alchemica del Gioco dell'Oca*, Roma, Edizione Privata, 2012.

PARIS GINETTE, *La grazia pagana, Artemide, Hestia, Mnemosine*, Bergamo, Moretti e Vitali, 2002.

RASNAL TRUTH
Ideazione, Disegni, Spiegazione, Impaginazione e Proprietà del Gioco: Elena Odorizzi (Arthea)
Sito Web – http://www.elenafrascaodorizzi.it
Mail - arthea@elenafrascaodorizzi.it
Prima Edizione, Siena, 21 Settembre 2012
Seconda Edizione, Siena, 1° Gennaio 2013

L'AUTRICE: Elena Frasca Odorizzi (alias *Arthea*) è Illustratrice, Grafica e Scrittrice. È nata a Firenze il 30 agosto del '69, ma da sempre vive e lavora a Siena. *Figlia d'Arte* e sposata con un *Artista*, dopo aver frequentato la *Scuola Internazionale di Comics* di Firenze, si è dedicata all'Illustrazione e alla Computer Grafica traendo ispirazione dai suoi stessi interessi: *i simboli, la mitologia, l'archeologia, la storia, l'arte, l'esoterismo, la psicologia, ma anche l'araldica, i giochi di carta*, e gli *Ex Libris*. Nel suo stile confluiscono suggestioni provenienti *dall'arte simbolista* e *onirica* di artisti come *Botticelli, Bosh, i Preraffaelliti, Beardsley, Klimt, Gaudì, Dalì, gli sconosciuti artisti dell'Arte Alchemica*, ma anche da Maestri del Fumetto e dell'Illustrazione quali *Enrique Alcatena, Caza, Moebius* e molti altri. Firma i suoi lavori con l'animale che più la rappresenta: una piccola *Ape Industriosa* iscritta in un *esagono.* Predilige la pittura digitale, ma utilizza anche pantoni, ecoline e colori a olio. Studiosa dei *Culti Misterici* e delle *Tradizioni Iniziatiche* scrive Saggi, crea Giochi, tiene una *Rubrica sull'Alchimia* su Riflessioni.it e collabora con Riviste, Siti e Associazioni che trattano di Esoterismo e Paganesimo Moderno.

www.elenafrascaodorizzi.it